

SoF II
Critique



Dungeon Siege
Critique + Suivi réseau...



Heroes IV
Critique

N°156 • JUIN 2002 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET



www.gen4pc.com

GRAND PRIX 4

AVANT-PREMIÈRE : TOUT SUR LA MEILLEURE SIMULATION DE F1

HARDWARE

Cartes 3D
Le retour fracassant de Matrox !

SUR NOTRE CD : Reportages Warcraft III, Fifa 2002 et démo jouable de Divine Divinity

ET AUSSI : Morrowind, Fifa 2002 Coupe du Monde, Cycling Manager 2, Blood Omen 2, Stealth Combat, Syberia...

L 19338 - 156 - F: 5,50 €


ACTIVISION
Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16
ANS
RAVEN
PC
CD-ROM
Soldier of Fortune® II: Double Helix ©2001 Activision, Inc. Developed by Raven Software Corporation. Published and distributed by Activision, Inc. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc. Soldier of Fortune® is a registered trademark of Omega Group, Ltd. This product contains software technology licensed from Id Software, Inc. ("Id Technology"). Id Technology ©1999-2001 Id Software, Inc. All rights reserved. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Sensations à la Chaîne

SEMANA SANTA

MIRA SORVINO · OLIVIER MARTINEZ · FÉODOR ATKINE · UN FILM DE PEPE DANQUART

SORTIE AU CINÉMA LE 12 JUIN

LIONEL CAUSSE

SEMANA SANTA SUR MCM

A l'occasion de la sortie du film "SEMANA SANTA" le 12 juin, connectez-vous sur **www.mcm.net** du 12 au 18 juin et plongez dans l'univers troublant de "SEMANA SANTA". De nombreux cadeaux vous y attendent.

Plus d'infos : 3615 MCM* ou 08 36 68 22 66*



* 0,34 euro/mn

MCM disponible sur france telecom cable 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.francetelecomcable.com



noos 0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com - Autres réseaux câblés : 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.solutioncable.org

Comme en 1962 ?

Par Sébastien Lubrano

Les consoles explosent. La Gamecube – super jouet high-tech – s'affiche en 400 000 exemplaires dans toute l'Europe. La PS2 continue à se vendre très bien. La Xbox – véritable monstre de puissance – possède quelques titres intéressants. Le PC montre ses plus beaux atouts : nouvelles cartes 3D, processeur capable de faire face à n'importe quelle exigence.

De tous les côtés s'annonce un catalogue d'été de rêve. Presque à donner envie de rester enfermé chez soi, malgré un soleil insolent. En apparence donc, tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes. Mais en zoomant un peu, on voit des suites, des remakes, des adaptations de hits provenant d'autres supports. Ou dépoussiérés et sortis des oubliettes.

C'est la panne sèche. Morrowind, c'est toujours le même jeu de Bethesda, remis au goût du jour et ultra réussi, certes. GP4, du Geoff Crammond – mais qui lave encore plus blanc ce coup-ci. Et Dungeon Siege, c'est Diablo. Surpassé, dément, mais Diablo quand même. Soldier of Fortune II, c'est toujours du Doom-like, plus gore, plus réaliste, plus destroy. Mais toujours du Doom-like. Quant à Warcraft III c'est... du Warcraft. Plus beau, plus fun, plus tactique. Oui, oui. Tous ces jeux sont réussis : encore heureux.

Trop peu de créativité. Encore moins de prise de risque.

C'est donc grosso modo à une dizaine de jeux que l'on joue. Les développeurs, travestis en maquilleurs talentueux, ont désormais pour rôle principal de nettoyer les costumes, de changer les décors et d'apporter quelques modifications à un synopsis et un gameplay gravés au burin dans du béton armé.

Pour vraiment voir du neuf, il faudrait avoir tous les supports et pratiquer quelques titres labelisés « jeu exclusif » sur tel ou tel support. C'est un peu dur à admettre. Comme dans une antique guerre des consoles-PC déjà jouée et surjouée. Pikmin sur Gamecube, Ico sur Playstation II, Halo sur Xbox. Et sur PC, Warcraft, Dungeon Siege et quelques autres quand même. Alors que le jeu vidéo a quarante ans – SpaceWar, qualifié de premier jeu vidéo, a vu le jour en 1962 – c'est un peu comme s'il tournait déjà en rond. Déjà presque sénile ?



Grand Prix IV

p. 38

Sommaire 156

Previews

Dossiers/Enquête



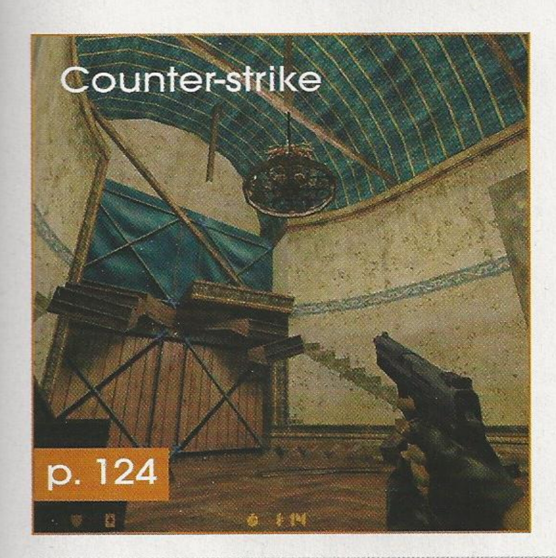
p. 106

Chroniques

Morrowind

p. 74

Critiques



p. 124

Multi

Portrait

Hardware

La démo du N°156

Comment ça LA démo ? Et oui il n'y en a qu'une, mais c'est la qualité qui l'a emporté sur la quantité. Découvrez avant tout le monde Divine Divinity grâce à cette démo record de 400 Mo ! Fume, c'est du belge ! Du bon jeu de rôle à l'ancienne pour fans d'Ultima avec une réalisation au top. Avec 400 Mo vous avez de quoi faire. Plusieurs heures de jeux vous attendent, histoire de vous faire une idée du titre avant sa sortie en juillet. ■









DEMO : DIVINE DIVINITY
VIDEOS : WARCRAFT III • FIFA 200

Les reportages.

Ce mois-ci, deux reportages exclusifs tournés par Benji et Cooli. Dans le premier, vous verrez Bill Roper, Monsieur Warcraft III en personne, vous parler de son bébé. Rencontre en sous-sol et images de jeu pour un rendez-vous marquant. Autre rendez-vous marquant s'il en est, celui organisé par Electronic Arts pour le FIFA spécial Coupe du Monde. Avec une invitée de marque : Sophie Thalmann ! Nos deux compères, encore eux, ne s'en sont toujours pas remis et s'enorgueillissent encore d'avoir obtenu des autographes de la Miss. D'ailleurs allez voir son site perso, www.sophie-thalmann.com, et vous aurez vite fait de découvrir leur stratagème ! On ne leur en veut pas trop à la vue du résultat : du bonheur en DivX ! ■





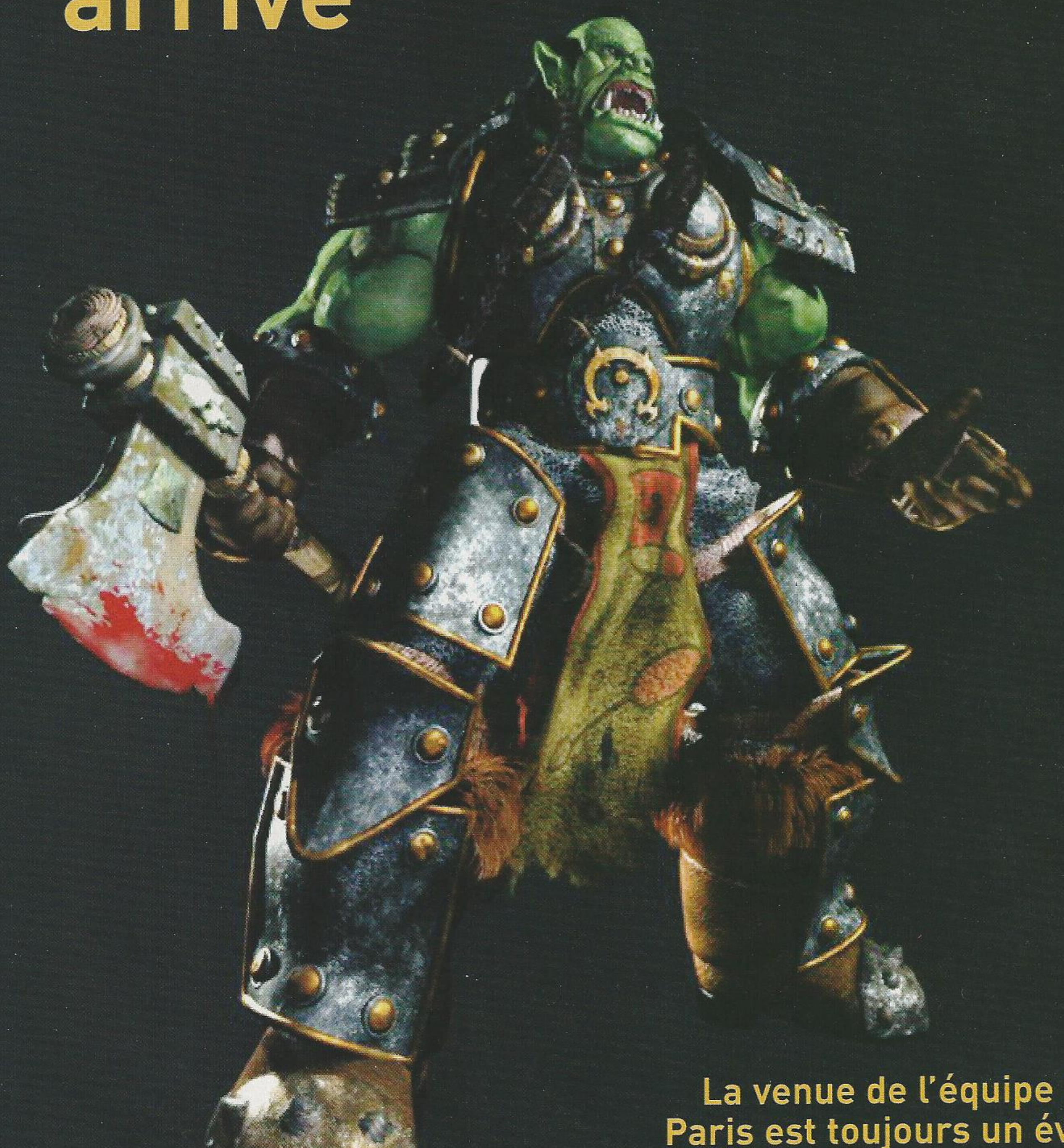
ÇA NE MARCHE PAS ?

Le CD-ROM a été contrôlé avec un programme antivirus récent. Aucun virus connu n'a été détecté. Bien que les programmes fournis soient testés sur plusieurs configurations standard, AUCUNE GARANTIE ne peut être apportée contre un dysfonctionnement éventuel, un bug, un quelconque dommage matériel, une perte de données ou une perte d'exploitation qui pourrait survenir. Pendant trente jours, nous nous engageons à remplacer tout CD physiquement endommagé. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Pour procéder à l'échange du CD défectueux, renvoyez-le à l'adresse suivante : Génération4 – Service CD, 46 rue Troyon, 92310 Sèvres, en n'oubliant pas de mentionner votre adresse.

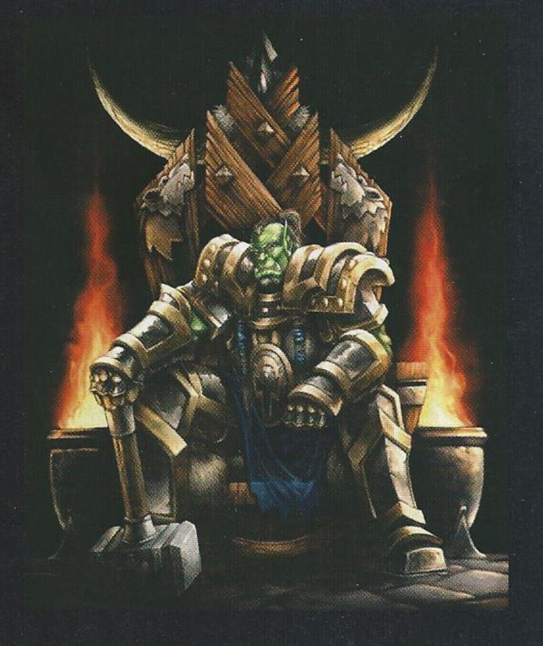
AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation du CD par vous-mêmes ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéos. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser la projection du CD et consulter un médecin.

Le mode solo de Warcraft III arrive



La venue de l'équipe Blizzard à Paris est toujours un évènement. Roulements de tambours... voici le mode solo de Warcraft III.



Il y a quelques années, invités dans les locaux de Blizzard à Irvine, au sud de Los Angeles, pour découvrir Diablo II, on nous disait que la seconde équipe, composée de Chris Metzen et Didier Samwise, illustrateurs talentueux, travaillait sur un projet secret. L'ECTS suivant, vidéo à l'appui, Warcraft III était annoncé en grande pompe. On s'interrogeait à l'époque sur cette orientation vers le RPG (jeu de rôle) et son style graphique. Si, au cours du développement, Blizzard a revu sa copie, deux choses sont sûres à ce jour : le passage de la 2D à la 3D n'a pas affecté le look graphique de l'univers Warcraft et Warcraft III. La bêta témoigne qu'il s'agit toujours d'un jeu de stratégie temps réel. Une évolution empreinte de l'expérience Starcraft sur certains points mais qui s'annonce tout de même unique. Reste que Blizzard n'a pas tout à fait abandonné l'approche rôliste originelle.

Quatre races, une campagne

Côté campagne, surprise, alors que l'apparition de deux nouvelles races, les Elfes de la Nuit et les Morts Vivants, laissait logiquement entrevoir quatre épisodes, Blizzard a choisi en apparence de tout simplifier. Il n'y aura qu'une seule campagne qui consistera en un amalgame. Comprenez que notre point de vue alternera, avec un passage aux commandes de l'une ou l'autre des races tout au long de la progression.
Une simplification qui n'est qu'apparente puisque selon les quêtes réalisées, avec un changement de camp, les héros que vous aurez à combattre ou à rencontrer posséderont ou non des objets récupérés par vos soins auparavant. Bill Roper nous a stipulé que l'équipe effectuait les derniers réglages sur ce point, Quelques interactions sympas sont donc à prévoir. Avouons-le, on a pour l'instant quand même du mal à voir si l'option ne sera qu'un clin d'œil conceptuel, ou un élément important à prendre en considération. Pleinement exploité, ceci pourrait vouloir dire qu'on devrait finir une mission en prenant soin de ne pas trop booster ses héros, puisque nous pourrions les affronter plus tard. Il faut aussi noter que les missions de campagne possèdent trois niveaux de difficulté, dont deux sélectionnables. Ce n'est qu'en cas d'échec qu'apparaîtra une invitation à réinitialiser le combat perdu en mode facile. Et si même dans ce dernier vous avez des problèmes, il vous restera à réviser par le biais du tutorial de deux missions, se jouant d'un point de vue orque, et intitulé Thrall's Training. Comme son nom l'indique, cette phase d'initiation met en scène l'orque Thrall, héros récurrent dans l'univers de Warcraft.

Le mode solo

Concrètement, le mode solo s'appuie sur des quêtes principales et secondaires, mais surtout des rencontres immersives avec de nombreux NPC. Le déroulement d'une mission de Warcraft III donne toute sa mesure à cette orientation : au travers des objets et de l'expérience, c'est une nouvelle tactique qui est apportée en multi. Quant aux dialogues et évènements scripts, ils nous offrent un degré immersif supplémentaire. Le tout est entrecoupé de cinématiques (une vingtaine de minutes au total). Il ne faut donc pas être très clairvoyant pour prédire à ce volet un avenir brillant. Le jeu paraît équilibré dans tous les modes : solo, multi. Nous allons voir que cette équilibre est aussi présent dans la création.

La vraie surprise de la démo de Blizzard a été la présentation du « Warcraft III World Editor ».

L'éditeur de niveau qui subjugue

La vraie surprise de la démo de Blizzard a été la présentation du « Warcraft III World Editor ». Accompagné d'une liste de paramètres en quantité encyclopédique, les mods et autres variations ne devraient plus qu'être un jeu de patience et de talent. À chaque rencontre, toutes les réactions des personnages sont paramétrables. On peut même « linker » les cartes pour créer un petit monde bien cohérent, s'orienter davantage vers le jeu de rôle, etc. Selon Bill Roper, recréer un Warcraft 2 avec la base graphique de son successeur devrait être à la portée de bon nombre de fans. Et ce que nous avons pu voir sur le vidéoprojecteur semblait aller bien au-delà qu'un simple bonus.

Le futur de Blizzard

Après un passage en revue de ces aspects de Warcraft III, tout le monde était convié à des interviews en cercle restreint. Ce fut alors l'occasion de supposer que Starcraft 2 n'était pas en développement, et que le *Blizzard Film Department*, la section en charge des cinématiques, n'excluait pas une déclinaison film d'un de leur univers (le procès de Blizzard fait à New Line vis-à-vis de l'utilisation du nom Diablo nous avait déjà fourni un élément de réponse). Il ne restait plus alors qu'à aborder le sujet qui fâche, celle des dates de sortie. Manque de bol, nos amis de Vivendi Publishing en France, les éditeurs du jeu, n'ont rien voulu divulguer. Suite à un pressing intense, tout juste apprenions-nous qu'ils la connaissaient, ne pouvaient pas la communiquer et qu'elle ne correspondait pas à la date traînant sur les sites Internet, à savoir un 27 juin. Info ou intox ? Nous orientons-nous vers le mois de juillet. Quoiqu'il en soit, ce ne sera pas septembre. Cet été sera donc chaud. Inutile de réserver, la mise en place prévue s'annonce monumentale. Musclez les ventilos ! ■

DE TÉLÉFOOT À GEN4PC, IL N'Y A QU'UN PAS. UN FAUX PAS.

Les malheurs de Sophie

Par Cooli

Incarnation Là, regardez, c'est Sophie !







Par un beau matin d'avril, deux gaillards, Jérôme et Benji, étaient en goguette sur les Champs-Élysées. Direction : le haut du Drugstore Publicis pour voir la tête du nouveau FIFA Coupe du Monde 2002. Bien leur en a pris. Gros plan sur un bon plan.

Essoufflés par la montée en ascenseur, nos deux bédouins globe-trotters, le livre des meilleurs blagues de Thierry Roland sous le bras au cas où, débarquent dans cet open-space incroyable situé face à l'Arc de Triomphe. Bizarrement, malgré les qualités indéniables de ce nouveau FIFA, personne ne se bouscule autour des bornes de démonstrations. Mal à l'aise du fait de cet inhabituelle ambiance de cocktail décimé, nos héros se rendent vite compte que l'événement est ailleurs. Une vive lumière scintille près de la baie vitrée. Étrange atmosphère que cette manifestation presque féerique.

La fée football

Rapidement leurs cinq sens sont pris dans un tourbillon d'espièglerie. Comme leur entourage, ils se mettent à glousser, à entonner *« on est les champions, on est les champions »*. Soudain pris d'une violente convulsion, hélas trop rapide pour être filmée par Benji, Jérôme s'écroule et se relève tel un joueur de Fifa Coupe du Monde 2002. Les yeux fixes, il brandit son livre de chevet. Devant la tête de Thierry Roland, les journalistes se prosternent. Benji dans un ultime réflexe professionnel déclenche l'enregistrement et filme la scène surnaturelle que vous trouverez sur le CD. Un autre type de joueur existe. Avec des poils longs, longs, très long...
Là, devant nos deux adolescents, défilent tragiquement le douloureux souvenir de soirées télé avec maman à côté et Jean-Pierre Foucaud tout sourire interrogeant des jeunes filles irréelles. Ils l'ont vue. Qui ? Quoi ? Mais elle... L'incarnation footballistique de Geneviève, la championne française de Fifa, la reine du jeu vidéo. ELLE... Sophie Thalmann. « Allô ? Maman ? Oui... Tu devineras jamais avec qui je suis ! Mais non pas Sébastien Lubrano... Une vedette j'te dis... Mais non... Du foot... Comment ça t'aime pas le foot maman ? Mais non Sophie, t'inquiète Sophie, c'est maman elle déconne. Tu sais, elle écoute souvent les Grosses Têtes avec Thierry Roland. Elle est cool maman. Moi aussi j'suis cool maman...Euh Sophie... J'dis ça parce que tu ressembles beaucoup à Manman... Surtout les cheveux... T'as des beaux cheveux... Quoi ? Lui aussi ? Ouais mais c'est moi qui lui ai tout appris à Benji ! C'est mon cameraman perso. Tu sais un bon mot, ça sort si vite... D'ailleurs, femme qui rit... Et sinon t'aime les jeux vidéo ? Non... Bon... Bon bah...Viens Benji, on va jouer à Fifa Coupe du monde 2002 » ■



Fifa Coupe du Monde 2002 "Viens, on va jouer".



SOLDIER OF FORTUNE 2 : DOUBLE HELIX

"SoF2 sera beaucoup plus dur que le premier"

Matt Morton, producteur associé de SOF2 pour Activision nous a confié, le temps d'une interview, ses impressions sur le jeu le plus gore de Raven. Propos recueillis par Cooli

Gen 4 PC : Matt, comment définirais-tu SOF 2 par rapport au volet original ?
Matt Morton : Je pense qu'il sera beaucoup plus dur. Le premier volet était plus du *hit and run* tandis qu'avec SOF2 le joueur devra faire vraiment attention à ses mouvements et se protéger. Ce n'est pas un redesign du gameplay, les fans de SOF retrouveront l'action rapide et furieuse d'avant, mais la tactique interviendra plus souvent.

Gen 4 PC : Sur quels points vous êtes-vous concentrés durant ce développement ?
Matt Morton : Le réalisme. Aller plus loin dans le réalisme. Avec le moteur de Quake III, le travail de Raven, les environnements, textures et modèles sont tout simplement bluffant. Toutes les armes utilisées dans le jeu sont réelles. Elles ont été modélisées à l'aide de photos haute résolution.

Gen 4 PC : Quelles ont été les difficultés rencontrées ?
Matt Morton : Aucune difficulté particulière mais quelques challenges tout de même. Le générateur aléatoire de missions est quelque chose qui ne s'est vu dans aucun titre auparavant. Les cartes sont générées aléatoirement, les buildings placés au hasard, les objectifs aussi et tout ceci dans l'espace temps d'un chargement de carte.
Gen 4 PC : Peux-tu nous dire comment a été conçu le mode multijoueurs ?
Matt Morton : Quand nous avons présenté SOF 2 au public durant le dernier E3, nous avons annoncé qu'il n'y aurait pas de multi dans le jeu. La presse n'a pas aimé l'idée et s'est exprimée. Raven et Activision ont décidés qu'il était dans leur intérêt d'inclure un mode multi et aussi de donner aux fans ce qu'ils réclamaient. La décision a été prise et en l'espace de 7 mois ce mode est devenu étourdissant. Honnêtement, c'est un des meilleurs modes multi, tous jeux confondus, que l'on ait sorti depuis longtemps.

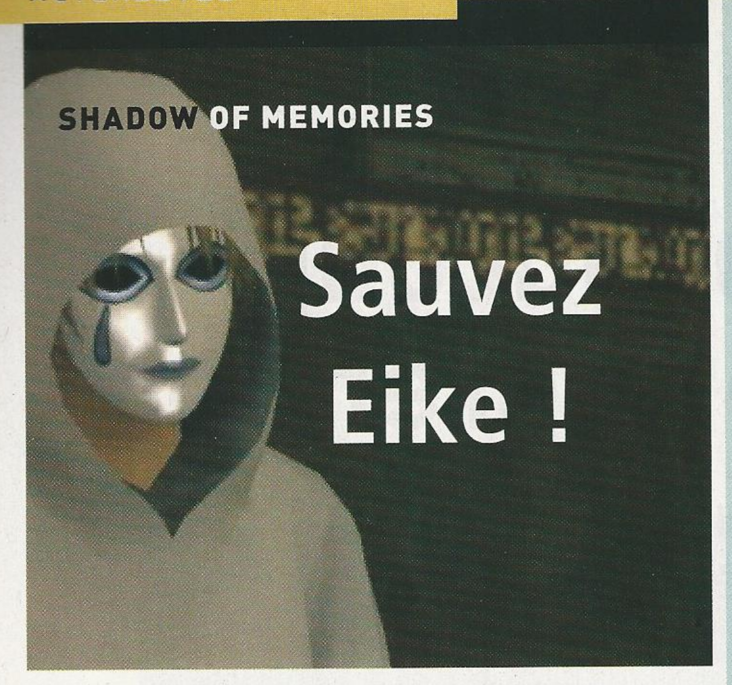
Gen 4 PC : Aviez-vous des plans particuliers pour le son ?
Matt Morton : Zachary Quarles fut la personne chargée de l'aspect son. Il s'est lancé dans le challenge de produire une musique originale ainsi que tous les effets sonores du jeu. Ce fut une tache ardue, surtout qu'avec des graphismes et des visuels si réalistes, cet aspect ne doit pas être en reste. La musique se doit aussi de rythmer le gameplay et je pense qu'il a accompli une prouesse.

Gen 4 PC : Est-ce que les tristes évènements du 11 septembre ont changé des choses durant ce développement ?
Matt Morton : Nous étions bien avancés dans le développement quand le 11 septembre est survenu. Nous avions programmé, un mois auparavant, une session d'enregistrement des voix dans nos studios de Los Angeles pour le 12. Dans le studio, durant l'enregistrement, tout le monde regardait la télé. Je dirais qu'il n'y a donc pas eu d'incidence véritable sur le jeu en lui même mais les évènements ont eu un effet incroyable sur les acteurs. Ils sont parvenus a atteindre des degrés d'émotion que l'on ne sent pas d'habitude dans les jeux.

Gen 4 PC : Comment voyez vous le futur de Soldier of Fortune ?
Matt Morton : Je pense que ce titre délivrera trois jeux en un. Un bon deal pour le prix. Quand le jeu sera sorti, je suis sur que la communauté des joueurs de quake-like l'adorera. Si les ventes du titre sont équivalentes à celles de l'original, nous reviendrons à nouveau. Quand au développement de la licence, il est aux mains de ses affectueux parents, Raven. Ils savent qu'ils détiennent désormais un grand titre. Je n'ai personnellement aucune idée de comment ils pourraient surpasser ce qu'ils ont fait dans Soldier of Fortune II mais Raven a toujours su surprendre avec de nouvelles et incroyables idées. C'est enrichissant de travailler avec des personnes non seulement si créatives mais qui parviennent à concrétiser leurs idées ! ■

SHADOW OF MEMORIES

Sauvez Eike !



Fleuron du jeu d'aventure sur PS2, Shadow of Memories est en passe d'être adapté sur nos PC. Ainsi que sur X-Box, puisque c'est à la mode. La course contre la montre (et la mort) s'engage : parviendrez-vous à changer votre destin ?

Sorti voici déjà un an sur la console de Sony, Shadow of Memories pouvait se targuer d'être l'un des premiers à vraiment opérer le rapprochement entre jeux vidéo et cinéma. Par son esthétisme et sa mise en scène léchés, mais aussi par son scénario sans faille. Vous allez donc entrer dans la peau d'Eike Kusch, pour dans un premier temps vous faire assassiner en pleine rue. Par qui ? Pourquoi ? Revenu dans le passé, vous avez une demi-heure pour le découvrir, guidé par le mystérieux Homunculus.

L'enquête patine

Vous vous rendrez vite compte cependant que vos actions ne font que retarder l'heure fatidique. Sans être plus avancé quant à l'identité de votre agresseur. On reste pris par cette histoire comme devant un bon film, ballotté entre quatre époques différentes : de quelques heures en arrière jusqu'au Moyen Âge, en passant par 1979 et 1902. Votre mort n'est pas due au simple hasard, loin de là. Pour de la préméditation, c'est en effet remonter loin...

Cahin-caha...

On avance par tâtonnements, avec très peu de moyens, et c'est ce qui fait tout le charme du titre. Un principe malin qui sonne un peu comme une mise en abîme des principes vidéo ludiques de base. Mais on n'en attendait pas moins de l'équipe qui est par ailleurs responsable de Silent Hill (qu'on aimerait aussi voir sur PC, soit dit en passant). Un jeu original comme on aimerait en voir plus souvent. ■

BLACK & WHITE 2

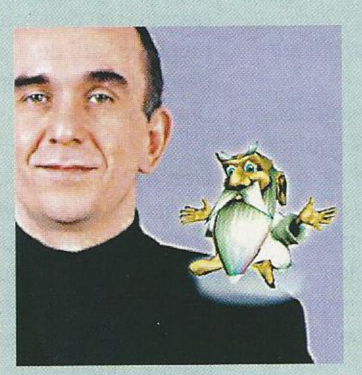
Et Dieu ?

Lionhead nous prépare actuellement Black & White 2. La guerre divine peut reprendre.

Jusqu'à maintenant, c'est dans le plus grand secret que Peter Molyneux et son équipe développaient la suite du fabuleux Black & White. Les programmeurs s'étaient pourtant mis au travail sur ce titre trois mois avant de dévoiler Creatures Isle. Un add-on qui n'a pas fait l'unanimité, et qui s'est révélé à l'usage parfois un peu trop contemplatif.

Ils ont inventé la guerre !

Aujourd'hui, Sa Majesté Molyneux sort de sa réserve. Et ses premiers propos lors de la Game Developpers Conference (qui a eu lieu fin mars) nous ont mis l'eau à la bouche. Si le joueur est toujours un dieu, le concept du jeu change en effet du tout au tout. Vous revenez dans votre petit monde pour vous apercevoir que vos villageois ont accompli de nets progrès technologiques, mais surtout, que ces crétins n'ont rien trouvé de mieux que d'inventer la guerre ! À vous donc de décider si vous voulez attiser le conflit ou bien tenter de ramener la paix. Le but ultime restant de toute manière d'avoir le maximum de fidèles, vous restez libre de faire le ménage par le vide, d'écraser les infidèles ou bien de les rallier à votre cause. Et bien sûr, pour accomplir le sale boulot, plus efficace qu'une armée de barbouzes ou que Rambo, votre créature répond à l'appel. On ne sait pas encore avec certitude s'il sera possible d'importer celle du premier épisode, mais on peut raisonnablement l'envisager comme fort probable.



Peter Molyneux L'homme par qui la révolution arrive.

Le choix de la créature

On imagine déjà votre singe ou votre mouton géant, à la tête de vos armées de petits bonshommes, semant la mort et la destruction sur leur passage. De nombreuses phases de jeu devraient ainsi s'apparenter à du RTS. On espère bien qu'avec le talent de Molyneux, le mélange des genres sera transcendé. De nouveaux concepts vont ainsi apparaître, tandis que certains éléments perdront de l'importance (comme le temple). Et la créature acquerra de nouvelles aptitudes, comme utiliser des armes ou bien porter des vêtements !

Bref, bien loin des suites pâlichonnes, Black & White 2 risque fort de faire le même effet que son prédécesseur à sa sortie. Et de révolutionner une fois encore le monde du jeu vidéo ! ■



ROLLER COASTER TYCOON 2

Disneyland, c'est pour les gamins !

Vous rêvez de faire le ride ultime mais ne trouvez pas l'attraction à votre mesure dans les parcs ? Alors, fabriquez-la !

Non, pas la peine de déterrer les bégonias de mamie pour aménager le jardin, le salon devrait suffire ! Et inutile aussi de décrocher les lustres, allumez seulement votre PC. Roller Coaster Tycoon revient en effet pour la deuxième couche. Toujours éditée par Infogrames, cette version light de Theme Park verra débarquer sa suite aux alentours de l'automne prochain.

Bis repetita

Le programme vous propose encore de créer des parcs d'attraction dotés d'un seul type de manège : les fameuses montagnes. Les nouveautés de ce nouvel opus devraient surtout concerner l'ergonomie générale et l'interface. Pour le reste, les développeurs promettent bien sûr de nouveaux scénarios, ainsi que des boutiques et des "thèmes" plus variés pour les parcs. De nouveaux habillages pour vos petits trains en folie, en somme.

Les nouveautés attendues

Un éditeur de scénarios devrait également voir le jour, afin de permettre à tout un chacun d'imaginer les challenges ultimes. Les gestionnaires en herbe pourront donc jouer au petit Bonnel, en imaginant ce qui aurait pu se passer si notre Professeur Xavier local avait décidé de se lancer dans un autre type de divertissement que le jeu vidéo.
Pour les autres, ceux qui ont toujours trouvé que le titre était un brin limité, rien ne viendra les faire changer d'avis. Cette suite s'adresse aux fans absolus, et rien qu'à eux. Néanmoins, gageons, vu leur nombre, que le succès sera certainement encore au rendez-vous. ■

ICEWIND DALE II

Conan aux sports d'hiver

Linéaire et bourrin, le premier volet de Icewind Dale avait divisé les fans de jeu de rôle. Quid du second opus ?

Icewind Dale II prend place une génération après les événements du précédent épisode, dans la même région au nord des Royaumes oubliés. L'histoire cette fois tourne autour de la cité de Targos et de la menace qui pèse sur elle. Peu d'autres éléments ont filtré quant au scénario. Cependant, on nous annonce un jeu toujours aussi linéaire, doté d'une durée de vie d'une quarantaine d'heures.

Bastoooooon !!!!!

Icewind Dale II restera donc centré comme son prédécesseur sur les combats plutôt que sur l'évolution d'un héros. À ce propos, il est impossible d'importer ses personnages du premier volet, et il va falloir créer une toute nouvelle équipe. L'éditeur en profite pour nous donner accès à de toutes nouvelles races jouables, dont le semi-orque et l'elfe noir. Alliées aux nouvelles classes (barbare, moine…), cela devrait renouveler quelque peu le gameplay. Malheureusement ces classes restent issues de Baldur's Gate II : pour l'originalité, on repassera.
Côté objets et sorts, au contraire, les nouveautés ont toutes les chances d'être un peu plus visibles, avec notamment une cinquantaine de sortilèges tout neufs. La chasse aux XP et aux trésors sera donc encore une fois la principale activité du joueur, d'autant qu'il sera possible d'atteindre le niveau 30. De quoi jouer les gros Bills tranquillement, surtout que l'on peut maintenant tenir une arme différente dans chaque main. Associé au mode *heart of fury* repris de l'add-on du premier épisode, on imagine le résultat. Amis de la charcuterie, bonsoir ! Bien sûr, pour aller avec tout ça, quelques monstres supplémentaires seront implémentés, histoire d'enrichir vos tableaux de chasse.
Du point de vue technique, enfin, on reste dans la lignée des précédentes réalisations Black Isle. La version améliorée du moteur Infinity Engine est toujours de mise. Avec cependant une nouvelle qui ravira ceux qui ne supportent pas de jouer en moins de 1 024 X 768 : cette fois, la résolution pourra monter jusqu'en 2 048 x 1536. Mais bon, là, on se demande si ce n'est pas aller un peu loin. ■

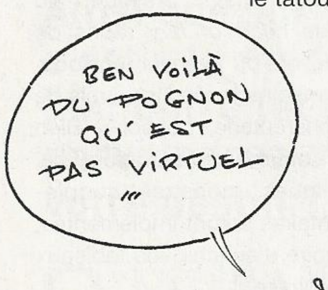


MATRIX CHEZ INFOGRAMES

Tiercé gagnant

Infogrames aime les bonnes affaires : les deux dernières sont Shiny Entertainment et Eden Studios. Avec, à la clé, la juteuse licence Matrix. Qui dit mieux ?

Quand l'éditeur lyonnais fait son marché, on peut dire qu'il ne fait pas les choses à moitié. Déjà propriétaire de studios prestigieux comme Reflections ou Legend (Unreal, c'est eux), la pêche au gros continue pour le tatou.

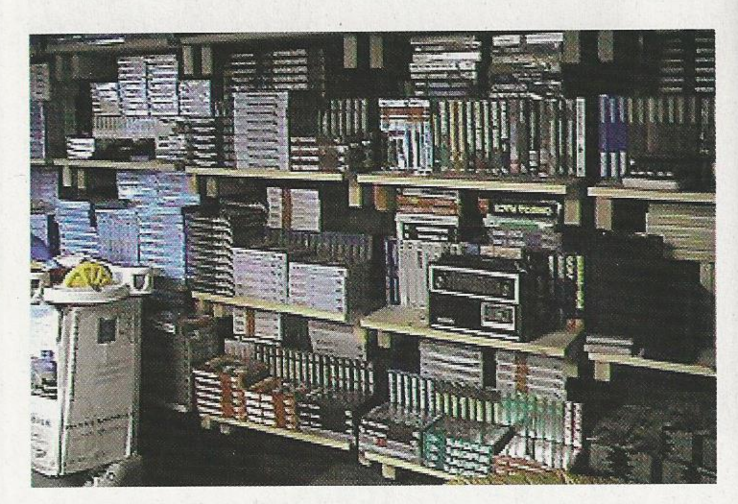


Historique de la gloutonnerie

Début avril, c'était Eden Studios qui rentrait dans son escarcelle. Infogrames détenait déjà 19,8 % du développeur de V-Rally, et en est désormais propriétaire à 100 %. L'assurance de voir se poursuivre la série (dont le troisième épisode est en préparation) pendant encore un bon moment. Hélas, le talent des programmeurs d'Eden se concentrera essentiellement sur consoles. Plus intéressant pour les joueurs PC est sans doute le rachat de Shiny Entertainment, survenu quinze jours plus tard. Non content de souffler à Interplay l'un des studios les plus talentueux au monde (responsable de Messiah et Sacrifice notamment), Bruno Bonnel récupère ainsi par la même occasion la licence *Matrix* !

Matrix, version Infogrames

Les droits ont été concédés pour une durée de cinq ans et couvrent l'exploitation vidéo ludique des trois films prévus. Le premier jeu devrait par ailleurs sortir en mai 2003, en même temps que le second volet cinématographique, *Matrix Reloaded*. *« Attendez-vous au même niveau d'éblouissement que dans les salles obscures »*, assure Mister Bonnel. On ne demande qu'à le croire ! Et avec une équipe aussi performante que celle de David Perry, on peut se permettre d'être optimiste. D'autant que le grand Dave s'est engagé à rester aux commandes pour les cinq années à venir. ■



COLLECTIONNEUR VORACE

L'Alexandrie du jeu

Ce n'est plus une ludothèque que possède Sean Kelly, mais un vrai musée avec 30 000 jeux dans son garage !

L'homme a été débusqué par les investigateurs de *Wired*, le célèbre magazine hi-tech américain. Traqué jusque chez lui, il a fini par avouer son amour immodéré pour les vieilles gloires d'antan, celles qui tournaient sur les Atari et autres Intellivision. Il séquestrerait même dans un coin une borne originale de Joust (1982) !

L'origine de la passion

Mais à qui profite le crime ? Qu'est-ce que ce père de famille apparemment normal peut bien faire avec une telle collection ? Tout est venu de sa rencontre avec un autre passionné nostalgique de ces années glorieuses, où il suffisait de deux pixels pour enflammer l'imagination des joueurs. Pour les emmener dans des contrées lointaines, chevaucher des autruches, sauver des princesses, chercher des trésors perdus, piloter des chasseurs spatiaux et repousser des invasions aliennes…

Esprit d'entreprise

Les deux hommes ont créé un réseau sur Internet pour mettre en contact tous les collectionneurs du pays, s'associant par la même occasion avec un fanzine devenu depuis référence, le *Digital Press Collector's Guide*. Mais parce que nous sommes au pays de la religion du billet vert, les choses ne pouvaient en rester là. *Business is business*. Comment rentabiliser cette passion dévorante ?
Tout simplement en créant une manifestation, vaste marché où les collectionneurs peuvent vendre leurs trésors, le Classic Gaming Expo. Le rassemblement, qui se tiendra cette année en août, à Las Vegas, en est déjà à sa cinquième édition. Autant dire que tout marche bien pour les deux compères. ■

Tron 2.0

Erreur fatale

Film mythique des années 80, Tron se voit affublé aujourd'hui d'une suite indigne. Premières impressions autour d'une aberration.

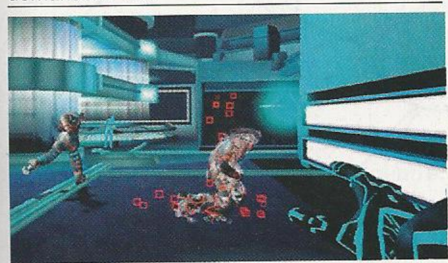
Imagination... Idées... Originalité... Trois petits mots, apparemment anodins, mais qui semblent de plus en plus souvent oubliés par les développeurs de jeux. Nouvelle chronique d'une catastrophe annoncée, le retour du mythique film *Tron* sur nos écrans. Au ciné, et sur PC dans ce qui s'annonce comme un banal FPS.

L'état des lieux

Vous voulez une idée de l'étendue du désastre ? Bruce Boxleitner (boudiou, ça fait combien d'années qu'il était dans la naphtaline, celui-là ?) reprend du service, mais cette fois c'est son fils qui va entrer dans l'ordinateur et combattre de méchants *firewalls* et autres programmes vilains pas beaux. Tout ça pour démanteler un complot fumeux. Le scénario ne vole pas bien haut, et ne sera, on s'en doute, que prétexte à moult effets numériques dernier cri. L'intérêt ? Aucun.

Et le jeu, alors ? Les premières photos et le concept laissent aussi envisager le pire. Le personnage semble presque sortir de *Cobaye*, et les décors ont un furieux air de science-fiction bon marché. Quant au principe ludique... Il semble fort peu adapté au concept d'origine.

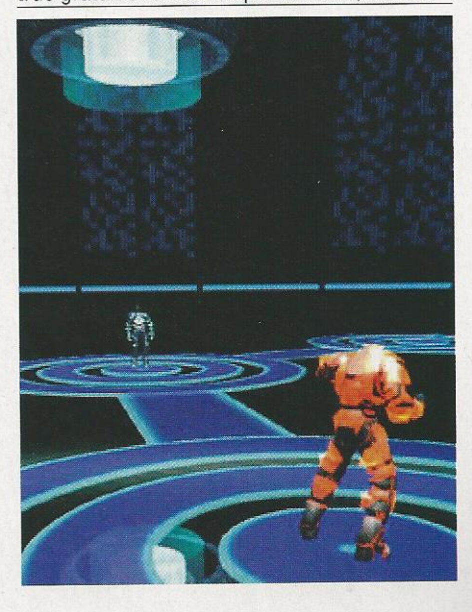
Filiation Dans la famille Boxleitner, je demande le fils.



Tron, le film inégalable

Mais où est passé le design si original de Moebius, l'inventivité de chaque plan, l'onirisme et la poésie kitsch du fabuleux film de 1982 ? Et ce scénario qui était à la fois une quête mystique et ludique ? Sans compter les nombreux jeux auxquels les personnages devaient participer pour survivre. Souvenez-vous notamment de la course de moto sur une surface quadrillée, et qui tenait autant du pilotage que du labyrinthe... Alors que tous les genres restaient à inventer, les scénaristes testaient les concepts les plus fous. Décidément, pour se replonger dans la magie de *Tron*, rien ne vaudra jamais le téléchargement d'un des nombreux programmes gratuits inspirés par le film d'origine. ■

Freewares Et si vous téléchargiez plutôt un truc gratuit et créatif inspiré de Tron, hein ?.



Nintendo et Microsoft baissent leurs tarifs

Les prix se font trouer la peau

Du rififi en ce moment dans le monde des consoles : Tout le monde veut sa part du grisbi. Chez Nintendo et Microsoft, les tontons flingueurs de la finance sortent donc les sulfateuses. Baissez la tête, les prix volent de plus en plus bas !

Les annonces des constructeurs se sont succédé fin avril : c'était à qui proposerait le magot au meilleur tarif. Entre la grosse boîte noire et la petite violette, la guerre était ouvertement déclarée. Gonflé à bloc, Mario veut récupérer son territoire, que le géant du logiciel s'est mis en tête de lui piquer. Et le perdant risque fort de se retrouver d'ici peu atomisé, éparpillé façon puzzle.

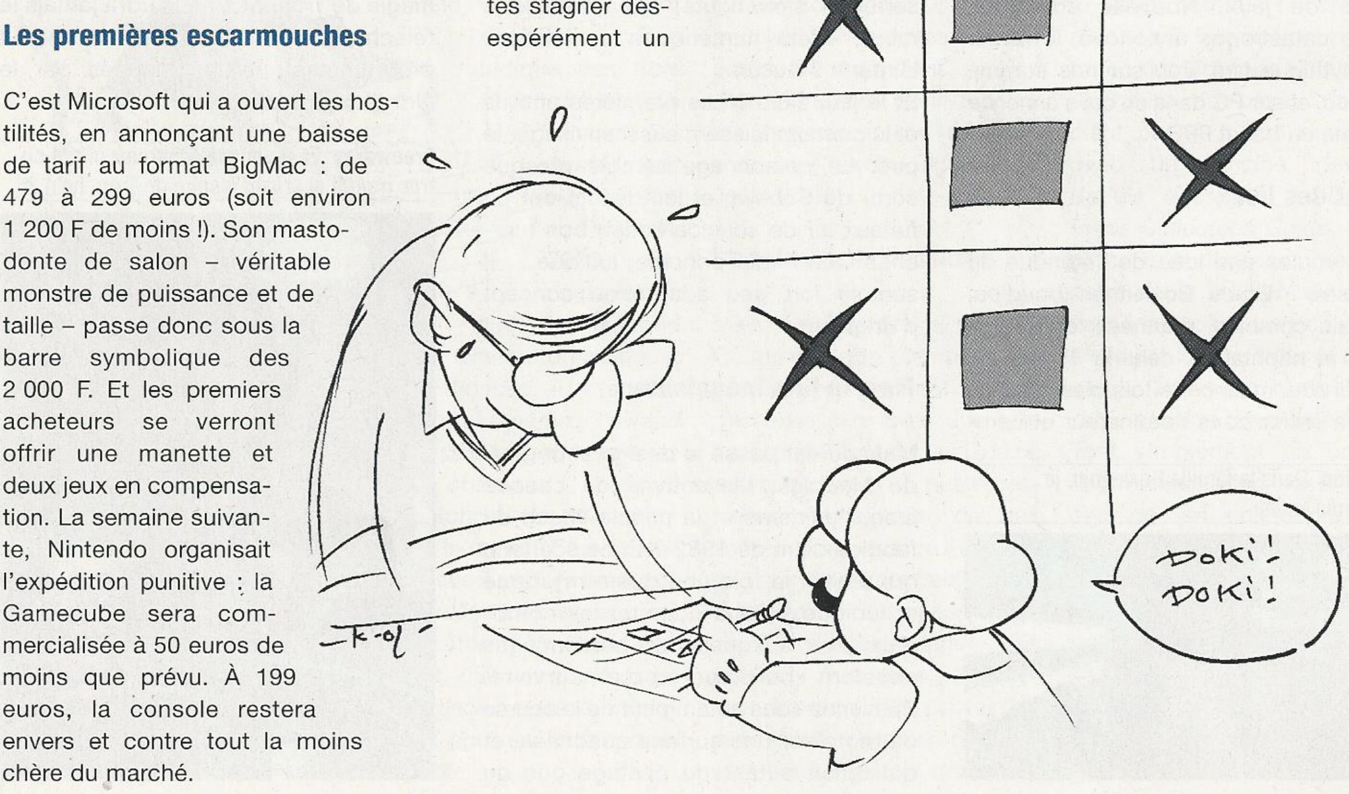
Les premières escarmouches

C'est Microsoft qui a ouvert les hostilités, en annonçant une baisse de tarif au format BigMac : de 479 à 299 euros (soit environ 1 200 F de moins !). Son mastodonte de salon – véritable monstre de puissance et de taille – passe donc sous la barre symbolique des 2 000 F. Et les premiers acheteurs se verront offrir une manette et deux jeux en compensation. La semaine suivante, Nintendo organisait l'expédition punitive : la Gamecube sera commercialisée à 50 euros de moins que prévu. À 199 euros, la console restera envers et contre tout la moins chère du marché.

Constat d'échec

Mais pourquoi une telle diminution de prix du côté du géant américain ? Est-ce parce que Superman n'était pas à l'aise face à Godzilla? C'est juste que, malgré des annonces pleines d'enthousiasme, la firme à Billou voyait ses ventes stagner désespérément un peu partout dans le monde. Trop chère, pas assez de jeux intéressants, une option DVD vidéo qui fleurait bon l'arnaque... Dans les grandes chaînes de magasins spécialisés, les vendeurs comme les catalogues n'avaient de cesse de déconseiller la Xbox.

Des révélations d'un repenti, Seamus Blackley (co-créateur de la machine) font même état de tractations entre les deux firmes dès la fin 1999. Microsoft aurait en effet proposé de racheter Nintendo en échange de l'abandon du projet Gamecube. Comme si dès le début, un mauvais pressentiment avait tenaillé l'Américain. Chez Mario, on en rit encore. ■



Haro sur les systèmes anti-copie

Cd protégés, le combat s'organise !

Et si le piratage des CD boostait les ventes de disque ? C'est ce que révèle plusieurs études, alors que le combat entre maisons de disque et flibustiers de la gravure fait rage. Nouvelles d'un panier de crabes.

Les protections des CD font grand bruit au États-Unis et en Europe, même si elles ne sont pas encore toujours au point (Zdnet.fr a testé le système anti-copie de Sony : 40 % d'échec !). En effet, le cabinet Jupiter Media Metrix révèle que 34 % des utilisateurs de Kazaa ou Morpheus ont augmenté leur budget CD depuis qu'ils peuvent écouter gratuitement des morceaux en ligne, et 50 % y consacreraient toujours autant d'argent ! Les internautes n'utilisant pas ces services sont seulement 19 % à acheter plus ! Dernier point important, les graveurs de Cd et les connexions haut-débit n'influeraient pas sur les dépenses des consommateurs !

Les ventes boostées par les copies ?

Une étude qui fait exploser les théories de l'industrie du disque prétend que le téléchargement gratuit et la copie auraient fait baisser leur vente de 5, voire 10 % ! Leurs chiffres bien sûr ne sont vérifiés par aucun organisme neutre, mais ils leur permettent de justifier l'installation de protections sur les CD.

Des procès ont déjà été gagnés par les consommateurs américains qui souhaitaient écouter de la musique sur leur PC. Sous leurs pressions, les sociétés de protection planchent sur un système permettant, pour un temps limité, l'envoi par mail de titres à ses amis et à la famille avec Windows média.

Mobilisation

Les politiques se sont emparés de l'affaire. Ainsi, le député Rick Boucher, parti en croisade contre ces systèmes anti-copie. Le Net également s'organise. Digitalconsumer.org se bat pour les droits des consommateurs. Boycott-riaa.com propose la liste des CD protégés.
Tout dernièrement, les majors ont essayé de convaincre les fabricants de disques durs d'installer des systèmes anti-copie ! Ils ont refusé pour le moment : trop dangereux pour leurs ventes.
Ces systèmes limitant la liberté de copie pourraient coûter cher aux majors. En effet, ils ne leur font pas bonne presse. Et le risque de se mettre à dos les jeunes, c'est-à-dire les plus gros consommateurs, est réel ! ■

ALIENS VS PREDATOR 2 : PRIMAL HUNT

Massacre à la tronçonneuse

Les baveux sont de retour, et ça va saigner ! Aliens vs Predator 2, le FPS qui réunit les deux plus grands chasseurs de l'histoire du cinéma, va être enrichi d'un add-on. Affûtez les griffes, astiquez votre armement, il va falloir remettre une couche de tripes sur les murs.

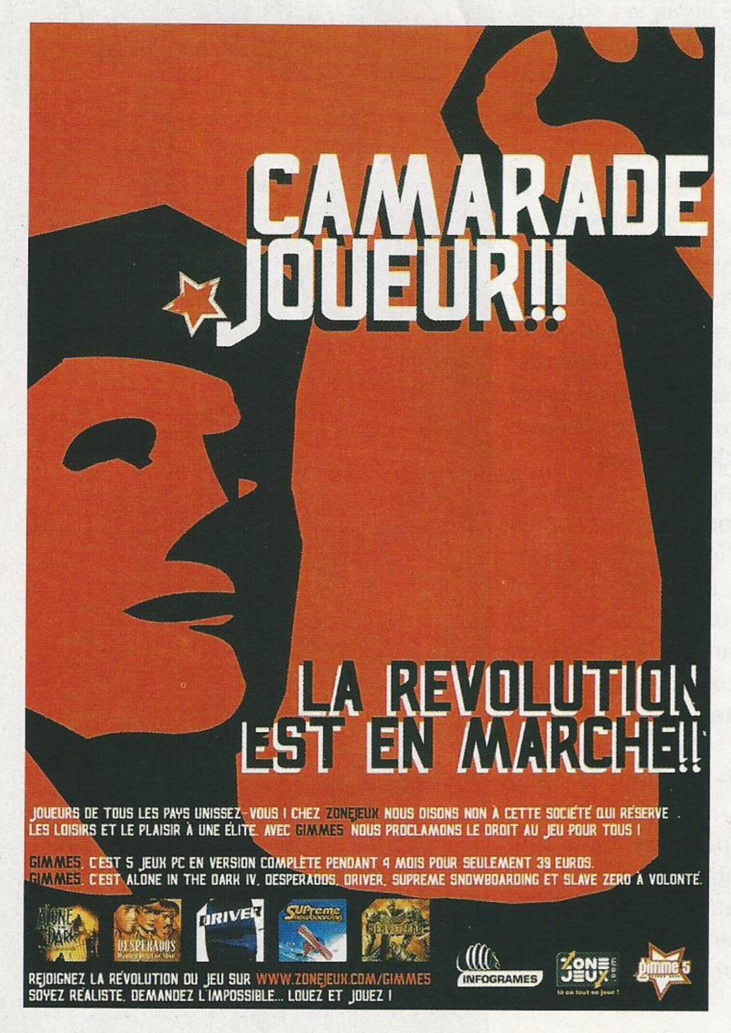
Poétiquement baptisée Primal Hunt, cette extension devrait ravir ceux qui ont déjà fini le jeu original. Toujours produit par Sierra et Fox Interactive, la nouvelle aventure enverra les trois espèces les plus affectueuses de la galaxie (l'alien, le predator et le marine : cherchez l'intrus) se fritter dans de tout nouveaux environnements. Toujours aussi bourrin, mais on ne s'en plaindra pas. On trouvera ici de quoi contenter tout le monde, puisque l'on nous promet des niveaux inédits aussi bien en solo qu'en multijoueurs. Treize maps en tout (dont neuf solo), pour un scénario original. Retour cinq cents ans en arrière : soit de nouveaux lieux à découvrir, mais aussi de nouvelles armes et surtout des créatures inconnues à ce jour. Un programme qui semble bien alléchant, et devrait assurer une bonne durée de vie à cet add-on. D'autant qu'en multijoueurs, non seulement les cartes seront inédites, mais quatre nouveaux modes de jeu sont prévus. L'éditeur n'a pas encore dit lesquels, mais on peut leur faire confiance pour nous proposer de quoi rester l'œil longtemps vissé à l'écran.
Aucune date de sortie n'est encore fixée en Europe, mais les Etats-Unis devraient voir débarquer Primal Hunt dans le courant du mois de juin. On peut donc raisonnablement espérer goûter au massacre d'ici la rentrée. ■



LA PUB DU MOIS

La fausse révolution

La révolution communiste n'a jamais été autant à la mode depuis le démantèlement de l'URSS. La preuve : la récupération des couleurs et slogans soviétiques par la publicité, cette grande recycleuse d'idées, est devenue monnaie courante. Un retournement des valeurs qui pourrait faire rire. S'il n'énervait pas quelquefois.
Comme dans le cas de cette petite pub trop emphatique pour ne pas être un peu ridicule – mais bien essayé – du couple Infogrames/Zone Jeux. Dessin caricatural, poing levé d'une silhouette noire et rouge. Les poncifs les plus éculés font toujours recette chez les créatifs. Nos deux larrons veulent proposer du rêve à bas prix aux joueurs, avec un pack de cinq jeux pour le prix d'un. Mais seulement pour quatre mois ! Après, ça ne fonctionne plus. Autrement dit, pas question de prendre son temps pour découvrir tous les secrets d'un titre, ou se laisser imprégner par son ambiance. Tu consommes, tu jettes. Point barre. Et ils appellent ça la révolution ?
Même si l'initiative est franchement heureuse et peut contribuer à démocratiser le jeu vidéo, ce n'est pas en parcourant un jeu à toute vitesse qu'on y prend le plus de plaisir. Loin de là.
Et puis regardons de plus près l'unique pack proposé : du vieux et du moyen. Des titres qui pour la plupart peuvent aujourd'hui se négocier à moins de quinze euros. Finalement, ne serait-ce pas plutôt une manière de couper l'herbe sous le pied au marché de l'occasion ? ■




13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE

ARSÈNE WENGER : OBJECTIF 2002

À la volée

Le monde du football frémit avec la Coupe du Monde. Tout le monde est prêt : joueurs, arbitres, supporters mais aussi éditeurs de jeu vidéo.

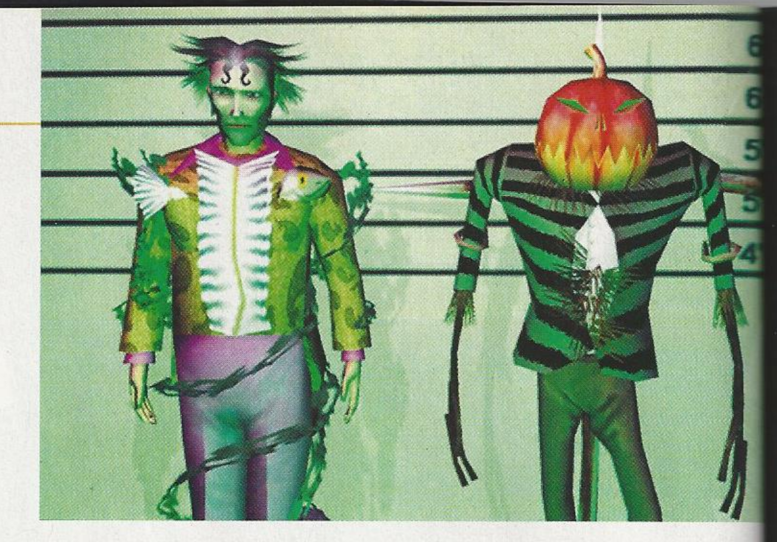
Il faut dire que le football est l'une des vaches à lait du jeu vidéo. À elle seule, la série Fifa représente 50 % des ventes d'EA Sports. Les managers marchent aussi plutôt bien, avec en tête la référence du genre, Championship Manager (alias L'Entraîneur en VF), qui fait parti des meilleures ventes d'Eidos chaque année. De quoi exciter bien des convoitises. Aussi la plupart des éditeurs se sont-ils lancés dans la guerre du ballon rond. Ubi Soft se contentait jusqu'ici de Guy Roux Manager. L'éditeur français passe désormais à la vitesse supérieure avec un manager d'équipes nationales, Arsène Wenger : Objectif 2002. Il tentera de profiter de la notoriété de son prestigieux parrain, connu des deux côtés de la Manche pour avoir emmené Monaco et Arsenal vers les sommets, mais aussi au Japon où il entraîna un temps le club Grampus Eight. Bref, c'est à bien des égards l'homme de la situation. Il affrontera sur le marché des managers Roger Lemerre, qui porte les couleurs de Codemasters.

Duel au sommet ?

Un combat de chefs en perspective entre ces deux personnalités qui s'étaient frictionnées durant l'automne dernier, Arsène refusant de laisser ses joueurs partir en Australie avec Roger. Le fait que Objectif 2002 soit consacré aux seules sélections nationales alors que l'Alsacien n'a jusqu'ici entraîné que des clubs pourrait même faire renaître la rumeur comme quoi il viserait le poste de son concurrent après la Coupe du Monde. Une affaire à suivre... ■

Equipe Nationale Arsène Wenger plutôt que Roger Lemerre ? A voir...





GHOST MASTER

L'anti-Casper

Les jeux de gestion-stratégie se suivent et se ressemblent souvent. Mais Ghost Master pourrait bien changer la donne. Ici, il va falloir gérer les fantômes qui hantent une maison ! Ça va nous changer des petits soldats ou des entreprises...

Développé par Empire Interactive, ce jeu risque de donner des sueurs froides aux joueurs de tout poil. Vous êtes un esprit chargé de gérer les apparitions ectoplasmiques. Vos ressources seront constituées d'énergie psychique (ça change du minerai), et vous serviront à créer et invoquer divers fantômes et autres monstres, gobelins et citrouilles...

Un atout : le *fear factor*

Le but est bien évidemment d'effrayer un maximum ces stupides humains, qui généreront ainsi plus d'énergie et vous permettront d'être encore plus puissant. L'objectif final consiste à les déloger du lieu où vous vous trouvez. Le secret : le *fear factor*. Rien à voir avec le Fear effect des consoles, il détermine le degré de stress de vos victimes et leur envie de prendre la poudre d'escampette. Pour cela, il faudra à chaque fois tenir compte de l'histoire de la maison ou du quartier, et invoquer en conséquence.

On va se marrer

Une idée résolument novatrice pour un jeu où l'humour est omniprésent. Vous pourrez par exemple voir un joueur de base-ball utiliser sa tête comme balle, ou une bande de petits fantômes jouer aux Gremlins dans la cuisine. Le genre de truc qui comblerait plus d'un Adams, mais qui ferait fuir n'importe qui d'autre. L'ambiance rappelle autant Beetlejuice que Ghostbusters. Sauf qu'ici, l'ectoplasme, c'est vous !
Si peu d'images ont filtré, une vidéo est toutefois disponible sur le net à l'adresse suivante : http://games.tiscali.cz/clanek/patche2.asp?id=3336
Que c'est bon d'être méchant parfois... ■

TSUNAMI 2265

Manga et spaghetti

Quand un éditeur japonais annonce un jeu d'aventure mâtinée de shoot'em up au design manga, on se précipite.

Baptisé Tsunami 2265, ce petit jeu atypique offre un graphisme original autant par son style que par son inspiration. Il utilise la technique du *cell shading*, déjà utilisée sur console pour des titres comme Fear Effect ou plus récemment Jet Set Radio. Autrement dit, des personnages plats semblant tout droit issus d'un dessin animé se baladent dans un décor tout en 3D. Un mélange qui a fait ses preuves, et qui se révèle on ne peut plus agréable à l'œil. Surtout au regard des capacités des PC d'aujourd'hui, qui permettent une intégration absolument parfaite. D'autant que les textures de l'univers environnant ont été ici particulièrement soignées pour coller encore plus à ce style.
Si la forme est alléchante, le fond pourrait l'être tout autant. On nous promet à la fois de l'action et de l'exploration, avec une progression alternant *shoot'em up*, phases d'arcade et aventure. Les deux personnages principaux sont embarqués dans une sombre histoire liée à une mystérieuse source d'énergie connue sous le nom d'Elena... De la science-fiction classique, mais suffisamment fun pour donner envie d'aller toujours plus loin.

Sushi carbonara... aux États-Unis !

En revanche, au chapitre des mauvaises nouvelles, puisqu'il en faut, le jeu n'est pas encore annoncé chez nous. Pour l'instant seul un accord de distribution pour le continent nord-américain vient d'être signé par les Japonais de Got Games qui éditent Tsunami 2265. Mais rien n'interdit cependant d'espérer. Dernier point amusant, l'équipe de développement, Prograph Research, n'est pas japonaise. C'est un studio italien ! ■


Promesses On nous annonce de l'action, de l'exploration et du shoot.

GORE

Très saignant

Jeu "développé par des joueurs pour les joueurs", Gore pourrait rallier nombre d'adeptes du shoot.



Atouts L'action est simple, fluide et jubilatoire.

Le projet Gore, commencé il y a quatre ans, est en passe de devenir un phénomène. La démo multijoueurs bêta, disponible depuis un an, a été téléchargée plus d'un million de fois, ce qui laisse la porte ouverte aux rêves les plus fous chez les éditeurs, Dreamcatcher outre-Atlantique et Cryo dans nos contrées.
Il faut dire que ce jeu semble avoir bien des atouts, proposant à la fois un certain nombre d'options intéressantes, avec des classes de personnages comme dans Return to Castle Wolfenstein, et une action à la fois simple, fluide et jubilatoire. Bref, un condensé de bonheur pour les fans du genre, mais qui semblait devoir se décliner seulement en multijoueurs autour des quatre modes proposés.
Néanmoins, les créateurs n'ont pas été insensibles aux nombreuses voix qui leur réclamaient un mode solo digne de ce nom. Ainsi cet aspect ne sera pas oublié dans la version finale du jeu, avec une petite vingtaine de missions annoncées. Une démo spéciale devrait d'ailleurs être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes.
Comme chez les grands anciens Doom et Quake, le scénario proposé risque cependant de ne pas briller par sa finesse. En effet, de l'aveu même des développeurs, la possibilité de jouer en solo devrait avant tout permettre de se préparer aux carnages en ligne. Tout un programme. ■

LE JEU QUI RÉVOLUTIONNE LA STRATÉGIE TEMPS RÉEL EN 3D !

WARRIOR KINGS

www.warriorkings.com

Un monde médiéval-fantastique... Des royaumes qui s'affrontent sur une terre où règne la division... Héritier d'une monarchie née des cendres des combats d'antan, vous devrez conquérir et unir les nations en un empire dirigé par un seul et unique Warrior King : VOUS !











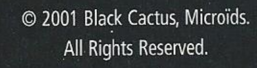


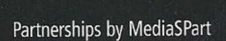

















Flight Simulator 2002



En plein ciel !

Flight Simulator 2002 passe à la vitesse supérieure avec pas moins de trois extensions proposées aux adeptes du genre. Le jeu devient ainsi la référence dans le domaine des simulateurs de vol. Microsoft récolte donc aujourd'hui les fruits de sa politique d'ouverture.

Flight Simulator 2002 a pris le relais de son prédécesseur dans le domaine des simulateurs de vol. Comme à leur habitude, l'équipe de Microsoft a laissé la porte ouverte à d'autres éditeurs pour sortir des extensions et enrichir la version de base du jeu. Une politique qui porte ses fruits en ce mois de juin.

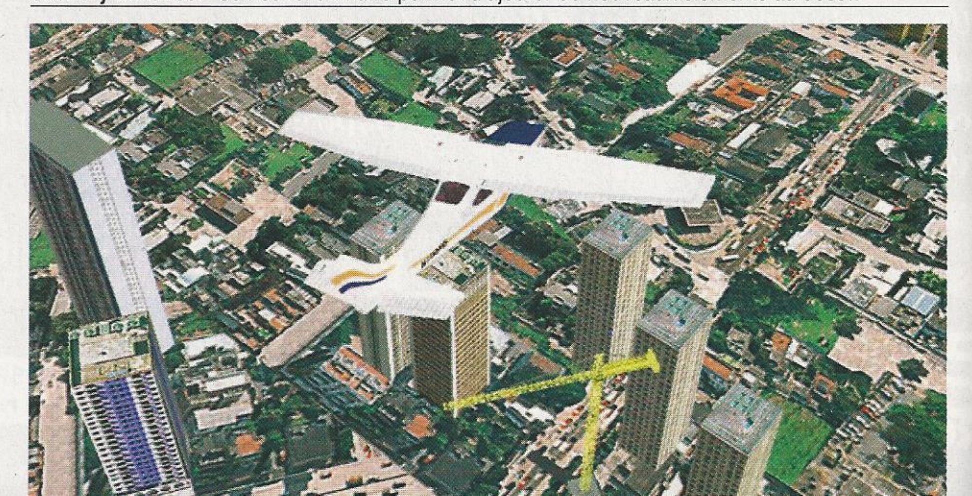
Les joies du long-courrier

Pour commencer, un nouvel utilitaire, FS Scenery Enhancer, est disponible. En quelques clics, il permet d'ajouter des éléments au décor, rendant ainsi les abords de votre aéroport favori plus vivants ou plus fidèles à la réalité. On peut désormais y ajouter des tours, des maisons, des voitures ou même des animaux. Néanmoins, certains regretteront que ces "objets" soient tous contenus dans une liste fermée, aucun éditeur ne permettant d'en modifier ou d'en créer de nouveaux. Les développeurs de ce programme ont invoqué des raisons de compatibilité entre ordinateurs pour justifier cette absence. Il reste donc simplement à espérer qu'ils penseront à rallonger leur liste au fil du temps pour que cet utilitaire s'avère véritablement intéressant. Ensuite vient la nouvelle version de Fly to Hong Kong, déjà très populaire dans les éditions précédentes de Flight Simulator. Les pilotes virtuels pourront donc survoler à loisir le port qui centralise une partie des échanges asiatiques, se faufiler entre les gratte-ciel, avant de se poser sur l'aéroport de Kai Tak et sa mythique piste 13. Les pilotes virtuels exigeants devraient y trouver leur bonheur, tant grâce au souci du détail que dans le challenge de l'atterrissage sur l'un des aéroports réputés les plus périlleux du monde. Ils jouiront en outre d'une liberté dans leurs plans de vol que les autorités chinoises, qui ont récemment repris possession de l'île, n'autoriseraient sûrement pas. C'est l'un des avantages qu'offre toujours le virtuel.

Les foudres de guerre

Pour finir, ceux qui préfèrent un peu plus d'action adopteront Avions de Combat, une extension qui fonctionne aussi bien avec Flight Simulator 2002 qu'avec Combat Flight Simulator 2. Pas moins de onze nouveaux avions sont disponibles, même si l'observateur avisé notera que ce chiffre tient compte des sept versions différentes de F-16 Falcon proposées. Mais c'est surtout le B-2 Spirit qui retiendra l'attention. Les créateurs de cette aile noire quasi indétectable au radar avouaient s'être inspirés de Star Wars lors de sa première sortie pendant la guerre du Golfe. Elle est réputée très difficile à piloter en raison de ses caractéristiques techniques, ce qui devrait forcément attirer les joueurs émérites. Pour rendre le tout un peu plus consistant, les créateurs de l'extension ont également revu et corrigé un des scénarios de Combat Flight Simulator, l'île de Diego Garcia. Bref, le mois de juin sera chaud pour les nombreux adeptes de Flight Simulator. Ils ne manqueront pas de trouver dans ces trois produits de quoi affiner leurs talents de pilotes virtuels. ■

Scenery Enhancer Ce nouvel utilitaire permet d'ajouter de nouveaux éléments au décor.



LA SOMME DE TOUTES LES PEURS

Front terroriste

Le terrorisme a toujours été un thème majeur du jeu vidéo. Depuis le 11 septembre, les éditeurs remplissent leurs catalogues avec la lutte du Bien contre le Mal décrétée par George W. Bush.

Le produit chaud du moment est La Somme de toutes les peurs. Au départ, il s'agit d'un énième roman de Tom Clancy. Il est actuellement adapté au cinéma, avec Ben Affleck dans le rôle de Jack Ryan, précédemment tenu par Harrison Ford (*Jeux de guerre*, *Danger Immédiat*). Mais ce sera également un jeu vidéo, puisque Ubi Soft vient de passer un accord avec Viacom pour développer un jeu éponyme.

Rien de bien nouveau en perspective

Une nouvelle qui ne surprendra pas les spécialistes, Ubi et Tom Clancy étant intimement liés depuis la série Rainbow 6. C'est d'ailleurs le studio Red Storm Entertainment, développeur de Ghost Recon, qui se chargera de la besogne en réutilisant le même moteur.
Le scénario n'aura rien d'original, puisqu'il mettra le joueur dans la peau d'un membre d'une équipe du FBI spécialisée dans les affaires d'otages. Il devra déjouer les sombres complots d'une organisation qui menace les États-Unis. L'action se déroulera entre la Virginie occidentale, patrie du FBI, le Moyen-Orient, où se fomentent les troubles, et l'Afrique du Sud, qui n'a pourtant pas encore été désignée comme état-voyou par l'ami "W". Cela ne veut pas forcément dire que le jeu sera mauvais, puisque le savoir-faire de Red Storm sera de la partie. Simplement, il ne devrait pas véhiculer une idéologie particulièrement fine et mesurée. La Somme de toutes les peurs sortira en même temps que le film, à savoir en mai aux États-Unis et à l'automne en Europe. ■

La somme de toutes les peurs Un énième roman de Tom Clancy.



TENDANCES

Chaud et froid

Jouez gratuitement
Microsoft lance une opération bien sympathique : Asheron's Call gratuit ! Le célèbre jeu de rôle en ligne sera ainsi accessible pendant trente jours sans que vous n'ayez rien à débourser. Un bon moyen de faire connaissance avec ce genre si particulier sans se prendre la tête.
Maintenant, ce qui serait encore mieux, c'est que d'autres éditeurs fassent de même. La démocratisation du MMORPG est à ce prix. Ah oui, le fichier à télécharger pour Asheron's Call fait 110 Mo... Mais bon, quand on joue en ligne, on a l'ADSL, non ?

En voiture Simone
Infogrames aime les 24 heures du Mans. La preuve : une nouvelle version du jeu va voir le jour sur PC, développée par les Australiens de Melbourne House. Bon, "nouvelle" n'est pas vraiment le mot, puisqu'il s'agit d'une conversion d'un jeu Dreamcast. Mais elle reste cependant la meilleure adaptation de la mythique course à ce jour, et une simulation d'excellence. Rien à voir donc avec le médiocre jeu développé (déjà pour Infogrames) en 1999 par Eutechnix. On peut respirer et commencer à faire chauffer la gomme.

Funeste trilogie
Doom III, ça se précise ! On sait désormais que c'est Activision qui distribuera dans le monde entier le dernier-né d'id Software. Quant au contenu du jeu lui-même, il devrait être dévoilé lors de l'E3 prochain. Aucun cliché ne circulera avant. Il n'y a plus qu'à espérer que John Romero ne réitèrera pas l'erreur de Daïkatana. Doom est un mythe, et les joueurs seront sans pitié. Vu la qualité générale des FPS en ce moment, la barre est placée très très haut. Préparez le BFG 9000 !

Ach ! La guerre !
La Seconde Guerre mondiale fait toujours autant recette. Outre qu'on nous annonce le début de développement d'une extension pour le très bon Medal of Honor, trois autres jeux basés eux aussi sur des films sont en préparation. Il s'agira rien de moins que des adaptations des Canons de Navarone, Les Aigles attaquent et Ice Station Zebra. Une licence prestigieuse s'il en est, mais les jeux seront-ils à la hauteur ? D'autant qu'un sentiment de lassitude pourrait s'installer vis-à-vis de cette période.

Jeux classés X
Non, il ne s'agit pas d'une collection de jeux cochons, mais d'un projet de loi américain. Un juge fédéral ayant remarqué que les jeux vidéo n'étaient pas protégés par la Constitution et ses amendements sur la liberté d'expression, il projetterait d'en restreindre l'accès. Ainsi, dans chaque État, des décrets pourraient voir le jour pour protéger les mineurs des images violentes ou " sexuellement explicites " contenues dans les jeux. Un mineur de moins de dix-sept ans devra être accompagné pour acheter certains titres ou pour jouer à certaines bornes ! Et pendant ce temps-là, les armes sont toujours en vente libre...

DVD Predator

Un incunable ! Non seulement le film de John Mc Tiernan est un classique de la science-fiction guerrière mais à travers ce double DVD, il accède désormais au rang d'objet culte. Outre un commentaire audio sous-titré et instructif du réalisateur (tout du moins passé la première demi-heure) et sept reportages abordant divers aspects (dont les effets spéciaux impliquant l'extra-terrestre originalement prévu – et officiellement ridicule – ainsi qu'un hommage au géant noir Kevin Peter Hall incarnant le Predator), on retiendra surtout un excellent making of de vingt-huit minutes mélangeant interviews récentes et d'époque (1986). Celui-ci fourmille d'images du tournage, d'interventions et d'anecdotes surréalistes (ex : le colosse incarnant le mercenaire indien Sonny avait sur le plateau un garde du corps non pas pour veiller sur lui mais pour protéger les gens de lui !). Bref, un collector à ne pas manquer.

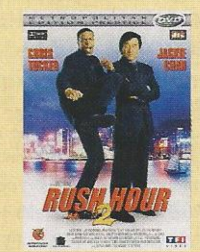


Twartagueulalarécré L'alien rasta va donner du fil à retordre à Schwarzy.

- Editeur : FPE
- Prix : ENV. 30 €
- Sortie : 5 JUIN
- Son : ANGLAIS et FRANÇAIS EN DD 5.1. FRANÇAIS EN DTS.

DVD Rush Hour 2

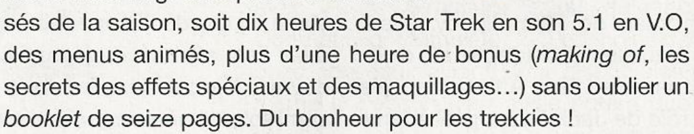
Difficile d'apprécier cette comédie lorsqu'on est amateur de vrais films asiatiques. Car non content de transformer Jackie Chan en faire-valoir de Chris Tucker, le réalisateur Brett Ratner offre une vision caricaturale de Hong Kong où les femmes ne peuvent être que prostituées ou garces et les hommes, gangsters ou boulets. Heureusement, le DVD reste d'excellente facture, surtout au niveau de suppléments bien sentis : notamment six reportages bien rythmés (du choc des cultures à la chorégraphie des combats en passant par la mode ou le statut de star de Jackie Chan), le commentaire audio sous-titré du metteur en scène, neuf courtes scènes coupées, commentées ou non, un bêtisier rigolard de cinq minutes ou la préparation détaillée de trois scènes. Un DVD à apprécier finalement davantage pour ses bonus que son film.



- Editeur : METROPOLITAN
- Prix : ENV. 27 €
- Sortie : DISPONIBLE
- Son : ANGLAIS ET FRANÇAIS EN DD 5.1. FRANÇAIS EN DTS.

DVD Star Trek Next Generation Saison 1

Le pari était risqué : donner une suite à la plus mythique série de science-fiction de la télévision : Star Trek. Un défi qui ne pouvait être relevé que par le créateur de la série originale, Gene Rodenberry en personne. Les 178 épisodes diffusés de septembre 1987 à mai 1994 aux États-Unis et les trois longs métrages confirment le succès mondial remporté par la série TV Star Trek : The Next Generation. Vous pourrez désormais la (re)découvrir en intégralité grâce à sept superbes coffrets (à paraître tous les deux mois, chacun correspondant à une saison complète) contenant à chaque fois sept DVD. Au menu : les vingt-six épisodes remasterisés de la saison, soit dix heures de Star Trek en son 5.1 en V.O, des menus animés, plus d'une heure de bonus (*making of*, les secrets des effets spéciaux et des maquillages…) sans oublier un *booklet* de seize pages. Du bonheur pour les trekkies !

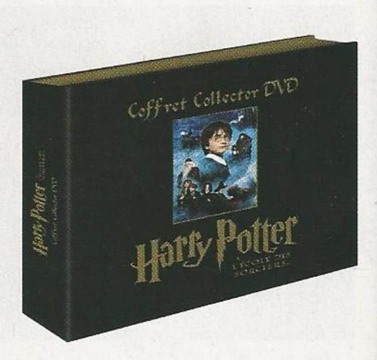


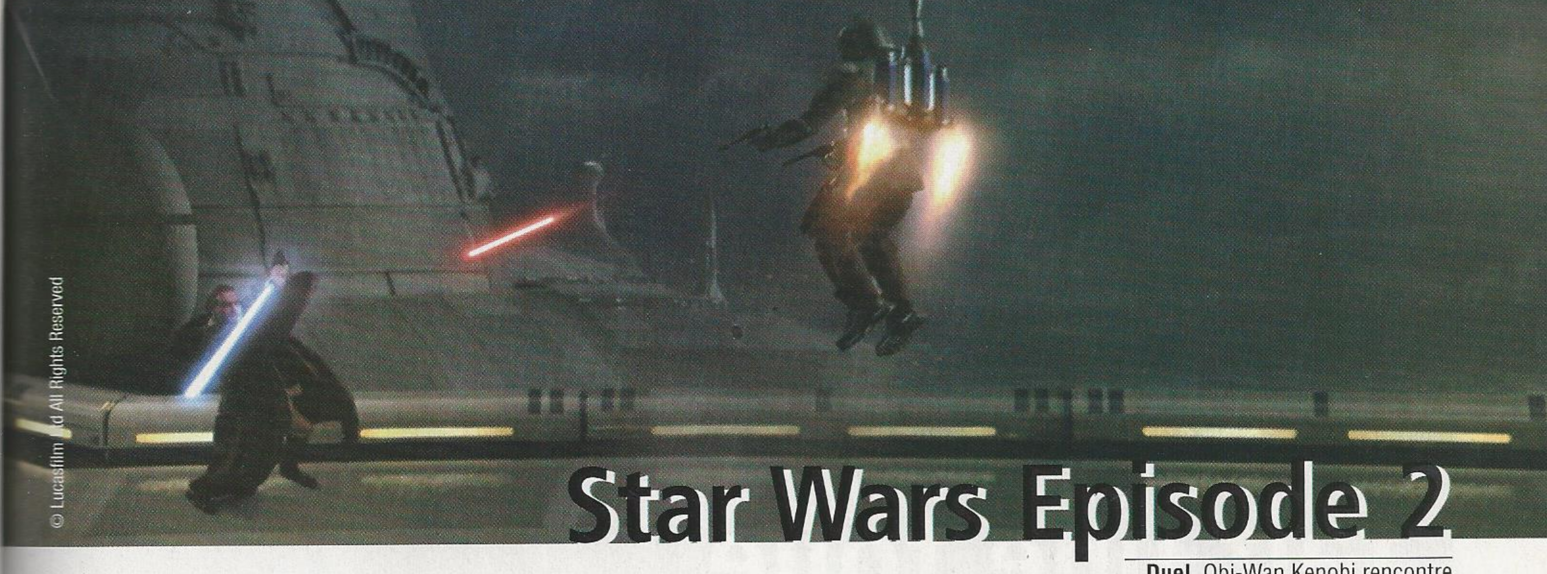
- Editeur : PARAMOUNT
- Prix : ENV. 100 €
- Sortie : DISPONIBLE
- Son : AMÉRICAIN EN DD 5.1, FRANÇAIS EN MONO.

DVD Harry Potter

Si le film est réservé aux moins de cinq ans, le DVD reste quant à lui un petit bijou d'interactivité particulièrement ludique. Ainsi, dans la droite lignée des DVD Disney, à travers de superbes menus animés et musicaux, une voix off dirige l'amateur au cœur de multiples petits jeux suivant le scénario du film.
En guise de récompenses apparaissent alors sept scènes inédites, seize minutes d'interviews ou encore une séquence doublée en plusieurs langues. Un très beau double DVD qui ravira d'autant plus les enfants que l'édition limitée ajoute la musique du film, des cartes collector inédites, des photos et une affiche.

- Editeur : WARNER HOME VIDEO
- Prix : 49,99 € (ÉDITION LIMITÉE), 22,79 € (ÉDITION COLLECTOR).
- Sortie : 5 JUIN
- Son : ANGLAIS, FRANÇAIS ET FLAMAND EN DD 5.1





Star Wars Episode 2

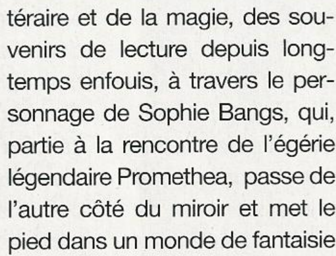
Duel Obi-Wan Kenobi rencontre Jango Fett, le père du célèbre mercenaire Boba.

Cinéma Une romance frôlant le ridicule (Anakin alias le peu charismatique Hayden Christensen courant dans les verts pâturages avec la princesse Amidala). Un déluge d'effets spéciaux sans âme (la longue poursuite du début évoque Le Cinquième Élément). Une mise en scène inexistante (alternance perpétuelle de plans larges et de gros plans). Et pourtant… Les quarante-cinq dernières minutes méritent à elles seules de se ruer dans les salles ! On y retrouve enfin le souffle épique rencontré dans la première trilogie, à laquelle cet Episode 2 fait constamment référence via de multiples détails. L'action ne s'arrête plus et le plaisir va grandissant au gré des quelques scènes d'anthologie. Comme la découverte de nouveaux chevaliers Jedi au beau milieu d'une arène à la Gladiator suivie par un affrontement dantesque. Ou encore le combat hallucinatoire au sabre laser entre le monstre sacré Christopher Lee et… Yoda ! Rien que pour cela, il faut le voir !

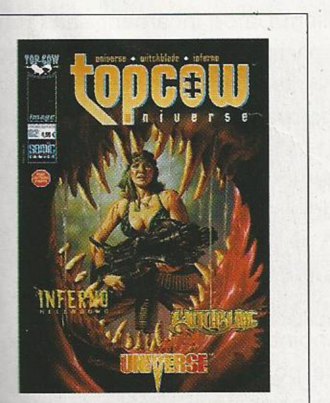
- Distributeur : 20th FOX
- Sortie : 17 MAI

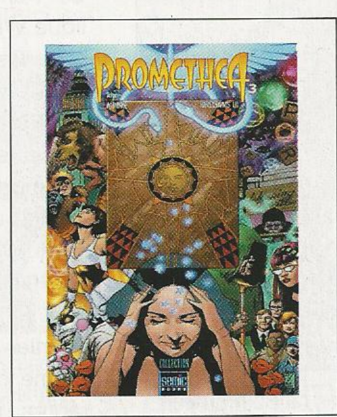
COMICS Top Cow Universe 2 / Promethea 3

Au sommaire du numéro 2 de Top Cow Universe (84 pages – 4,60 euros), Tom Judge va à la rencontre de l'Enfer dans Universe, par Paul Jenkins et Clayton Crain. Sara Pezzini continue à porter le gant, comme Ian Nottingham dans Witchblade, par Jenkins et Brian Ching. Enfin, voici le début d'Inferno où s'ouvrent les portes de l'Enfer, par David Wohl et Marc Silvestri. Dans Promethea 3 (112 pages – 9,90 euros), Alan Moore et JH Williams III dévoilent les arcanes de la création littéraire et de la magie, des souvenirs de lecture depuis longtemps enfouis, à travers le personnage de Sophie Bangs, qui, partie à la rencontre de l'égérie légendaire Promethea, passe de l'autre côté du miroir et met le pied dans un monde de fantaisie et de féerie.



- Auteurs : JENKINS, CRAIN, CHING, WOHL, SIVESTRI, MOORE, WILLIAMS III
- Editeur : SEMIC
- Sortie : JUIN 2002





BD Une folie très ordinaire

Tout commence par le crime d'une prostituée au cœur de Frisco. Succédané de Jack l'éventreur ou meurtre crapuleux ? Une chose est sûre : ça n'est qu'un assassinat de plus pour le blasé inspecteur Tanner. Sauf qu'au fil de l'aventure de quatre tomes, notre homme sera confronté à d'autres cadavres tués de la même manière, mais qui mènent chaque fois à des coupables différents.

Cette première partie est illustrée par trois dessinateurs, chacun se consacrant plus ou moins à un protagoniste. Même si l'entreprise apparaît esthétiquement inégale, elle n'en demeure pas moins originale et attractive. On a hâte de connaître le fin mot de l'histoire…

- Auteurs : GODARD, BONNET, MOUNIER, ROSSI
- Editeur : GLÉNAT
- Prix : 8,99 €
- Sortie : DISPONIBLE

BOF Voici venir Blade 2

Postulat intéressant pour l'ensemble des quatorze titres constituant cet album : marier la musique électronique et le hip-hop, à chaque fois à travers un duo rassemblant quelques noms célèbres (dont Moby, Massive Attack, Fat Boy Slim ou encore Gorillaz).

Si le résultat est d'intérêt inégal, en revanche certains morceaux relèvent presque du génie : on appréciera ainsi au passage The Crystal Method & Bubba Sparxxx avec un coup de cœur attribué à The Roots and BT. Sans oublier le seul instrumental (et plutôt réussi) de cette BOF : le Main Title composé par Danny Saber et Marco Beltrami (responsable du score original de *Resident Evil* et de tous les *Scream*).

- Distributeur : VIRGIN USA
- Prix : ENV. 18 €
- Sortie : DISPONIBLE

© Columbia

Spiderman se fait une toile

Les super-héros font recette ! Après Blade 2 et avant L'incroyable Hulk, voici Spiderman. En se glissant sur la toile, l'homme-araignée est d'ores et déjà un des champions du box-office de cette année.

Par Olivier Lehmann

- éditeur **ACTIVISION SUR PS 2, XBOX ET GC**
- développeur **TREYARCH**
- Réalisateur : **SAM RAIMI**
- Avec : **TOBEY MAGUIRE, WILLEM DAFOE, KIRSTEN DUNST, JAMES FRANCO.**
- sortie : **LE 12 JUIN 2002**

Cent quatorze millions de dollars en seulement trois jours : c'est le nouveau record établi au box-office américain par le film de Sam Raimi (*Darkman*, *Un plan simple*), battant au passage les scores déjà faramineux de Harry Potter et Star Wars Episode 1. Il faut dire qu'avec un solide budget de 120 millions de dollars (plus 50 millions alloués au marketing), le réalisateur de Evil Dead s'est donné les moyens de ses ambitions.

La trinité de la réussite

Trois facteurs essentiels ont ainsi contribué à ce succès autant commercial qu'artistique. D'abord, le savoir-faire de John Dykstra, oscar des effets spéciaux dans *La Guerre des étoiles*, nommé dans la même catégorie pour *Stuart Little* et superviseur des effets visuels sur les deux dernières aventures cinématographiques de Batman. L'homme a largement pu satisfaire la soif de mise en scène délirante de Raimi en accédant à ses moindres désirs visuels. À ce titre, la scène où Peter Parker découvre son sixième sens d'araignée et où la caméra virevolte dans son dos entre tous les protagonistes (une mouche y compris) apparaît comme une véritable prouesse.

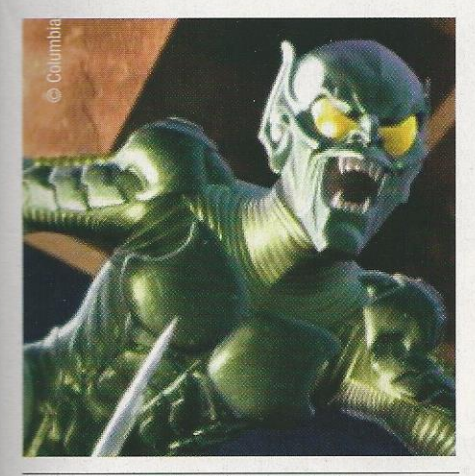
Second élément de réussite : le casting, alternant acteurs à moitié débutants et tronches de légende. Le méconnu Tobey Maguire (repéré dans *Wonder Boys* et *Pleasantville*) s'avère par exemple tout à fait convaincant dans le rôle de Parker/Spiderman face au diabolique Willem Dafoe incarnant sans retenue Osborn/Le Bouffon Vert. Sans oublier Kirsten Dunst, James Franco ou Cliff Robertson, tous parfaitement à leur place, et une mention spéciale à J.K. Simmons incarnant à merveille cette vieille baderne de J. Jonah Jameson.



Danger Le sixième sens de Spiderman lui permet d'échapper aux projectiles du Bouffon Vert.

L'œuvre d'un fidèle

Dernier point de satisfaction : le choix même de porter enfin sur grand écran (après un calamiteux téléfilm tourné en

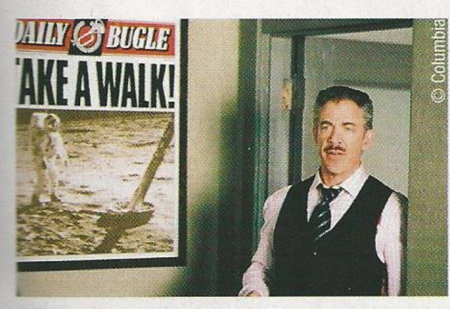


Hargne Le Bouffon Vert dans toute sa splendeur !

1978) ce personnage de bande dessinée créé en 1962 par Stan Lee et Steve Ditko. En effet, Spiderman a toujours été l'un des super-héros les plus populaires de la planète.

Inconditionnel de L'homme-araignée, Sam Raimi se devait donc de respecter le personnage et son univers en veillant à l'intransigeance de certains fans, tout en s'appropriant le sujet. Une mission parfaitement accomplie car non seulement les origines du Tisseur et les protagonistes gravitant autour sont retranscrits à la lettre, mais aussi l'amateur de comics est en mesure de retrouver au détour de certains plans quelques vignettes célèbres (notamment dans l'affrontement final contre le Bouffon Vert).

Parallèlement, le cinéaste a apporté sa touche personnelle à travers une mise en scène perpétuellement en mouvement (se rapprochant du dynamisme de Evil Dead 2 ou Darkman) ainsi que quelques aménagements bienvenus vis-à-vis de l'histoire originale. Parmi ces derniers, il y en a deux principaux : le remplacement de Gwen Stacy (première fiancée de Peter Parker qui mourait au cours du combat contre le Bouffon Vert) par Mary Jane Watson, petite amie plus récente et donc plus familière des jeunes lecteurs de comics (celle-ci est de plus nettement moins ingénue que dans la BD). Et la toile lancée par l'homme-araignée est désormais d'origine organique et non plus mécanique (c'est en fait la seule idée conservée du script original écrit par James Cameron – *Titanic*, *Terminator* – qui devait réaliser le film). Si le divertissement est maximum, on peut tout de même regretter, outre un plan final d'un patriotisme douteux mais répondant vraisemblablement aux attentats du 11 septembre, l'absence au bout du compte d'une véritable âme d'auteur. En dépit de la présence du compositeur Danny Elfman (et de son groupe Oingo Boingo dont il fut le fondateur), n'est pas Tim Burton qui veut ! Toutefois, en tant qu'illustration intelligente et survoltée d'un personnage de bande dessinée, le long-métrage de Sam Raimi reste un pur moment de bonheur. ■



Daily Bugle J. Jonah Jameson (joué par J.K. Simmons) est un patron de presse colérique.

Interview de Todd Jefferson, producteur du jeu Spiderman, The Movie.

Gen 4 PC : *Quels sont les éléments du film que vous avez utilisés dans le jeu ?*

Todd Jefferson : Les gens de Sony (société coproductrice du film, ndlr) ont été vraiment sympas puisqu'ils nous ont donné beaucoup de documents, entre autres des photos des décors du film ou encore les dessins des costumes. Pour le jeu, on a eu la chance d'avoir aussi Tobey Maguire et Willem Dafoe qui ont prêté leur voix respectivement à Spiderman et au Bouffon Vert, ainsi que Bruce Campbell qui fait office de présentateur – à l'image de son rôle d'animateur sur le ring dans le film - et qui remplace ainsi Stan Lee, présent dans les deux premières aventures vidéo ludiques de Spiderman (un doublage hélas uniquement disponible dans la version américaine du jeu, ndlr). Quant au scénario, il demeure totalement différent du long-métrage. Il en est de même pour la musique, créée tout spécialement par un des compositeurs ayant toutefois collaboré à la BOF de Spiderman.

Gen 4 PC : *Avez-vous travaillé avec Sam Raimi sur le jeu ?*

T. J. : Bien sûr, notamment sur le design original et sur le concept de l'histoire. Sam Raimi a apporté pas mal d'idées et il est resté de toute manière assez présent, ne serait-ce que pour vérifier que tout correspondait parfaitement à l'œuvre qu'il était en train de tourner. Il a vraiment été super et j'en profite pour dire que c'était vraiment génial de travailler avec lui.

Gen 4 PC : *Dans le comic, la ville de New York est indissociable de l'homme araignée. Comment l'avez-vous représentée dans le jeu ?*

T. J. : Nous avons créé une version stylisée de New York, à l'image même du film. Ainsi, le World Trade Center et les Twin Towers n'y sont pas représentés. En fait, on était en plein développement du jeu quand ont eu lieu les évènements du 11 septembre, si bien qu'après leur destruction, nous n'avons – malheureusement – pas eu à les recréer.

Gen 4 PC : *Avez-vous déjà signé pour un prochain jeu Spiderman, puisqu'une suite au film est d'ores et déjà prévue ?*

T. J. : Ça fait un bout de temps qu'on s'occupe des jeux Spiderman... ça va donc dépendre de notre envie et de notre emploi du temps. Car nous travaillons d'abord sur un jeu autour des Quatre Fantastiques. Il devrait sortir en 2003 en même temps que le film (son réalisateur devant être Peyton Reed, déjà responsable de American Girls avec Kirsten Dunst, ndlr).

Propos recueillis par Olivier Lehmann

En Vrac...

Par Sébastien Lubrano

[LUDIQUE : Sudden Strike 2 est (enfin) terminé. Mais il faudrait attendre trois mois avant de découvrir la version finale / Everquest 2, de son côté, devrait voir le jour durant l'hiver 2003 / GTA3 arrivera avant. Et il devrait même être beaucoup mieux que la version PS2 qui s'était vendue à plus de 4 millions d'exemplaires en moins de 5 mois ! / Play The World, c'est le nom de l'add-on de Civilization III actuellement en développement. Au programme : huit nouvelles civilisations et leur leader. Mais surtout un option pour le jeu multi-joueurs / Pour PS2, Silent Hill 3 a été annoncé par Konami. Une tuerie potentielle / Et un éditeur de niveau pour Serious Sam est dispo gratuitement sur le site du jeu. *Idem* pour Comand & Conquer Renegade / IL-2 Sturmovik, Jedi Knight II : Outcast, Warrior Kings (enfin), Half-Life, Destroyer Command et Civilization III se font patcher /]

[SORTIR : Monstrueux, La 8e édition de l'E3 (Electronic Entertainment Expo) a été l'occasion de découvrir 1 000 produits différents sur 400 stands ! Mieux encore : 80 % des jeux et accessoires présentés devraient sortir avant fin 2002. La moitié des titres tourneront sur console. Près de 40 % seront dédiés aux PC. Le reste est consacré au Net et aux PDA /]

[BUSINESS : Good deal, 47 millions de dollars US, c'est ce qu'aurait déboursé Infogrames pour acquérir Shiny / Nintendo/Rare, le divorce approche ? C'est confirmé, le prochain Starfox ne sera pas développé par Rare. C'est Namco qui s'y collera. Logique : Nintendo, Namco et Sega se sont alliés récemment pour concevoir la carte d'arcade Triforce. On n'oublie pas non plus que Sonic collabore avec Mario sur le prochain F-Zero... En tout cas, Rare dément catégoriquement son éventuel rachat par Activision / Nintendo tout seul : d'après Andy Williams, le general manager de Nintendo UK, le GameCube s'est vendu à 75 000 unités en deux jours ! On n'a pas encore les chiffres pour la France, mais sûr et certain : c'est supérieur aux ventes de la Xbox. Du côté de Microsoft, on précise : « La Xbox fait un marathon et non pas un sprint. »/ Ubi Soft va très bien : l'entreprise vient de publier ses résultats pour l'exercice fiscal 2001/2002. Le chiffre d'affaires est de 369 millions d'euros, en hausse de 42 % par rapport à l'année dernière. 151 jeux ont figuré au catalogue de la société durant l'année dernière. / Activision distribuera Doom III. Après Return to Castle Wolfenstein et Spiderman. Ça va bien, merci pour eux /]

[REST IN PEACE : Canalweb.net, le premier opérateur de WebTv en Europe, ferme ses portes. Désormais, il n'y aura que les grands providers et les sites des chaînes de télévision qui proposeront de la WebTV. Merci à eux de nous avoir fait rêver / Worldnet.fr, le premier provider historique en France, ferme aussi ses portes. « Pas rentable le grand public. » Dommage / Joystick.fr pas rentable non plus. Fermeture. / Wi-Fi, c'est un réseau sans fil basé sur la norme 802.11b avec un accès Internet grâce à une antenne et un relais chez un prestataire. Résultat potentiel : un accès Internet pour 100 personnes avec un débit de 11Mb/s sur un rayon de 4 à 5 km. Mane, un village de 1 300 habitants dans les Alpes-de-Haute-Provence, bénéficiait de cette technologie grâce à un internaute bidouilleur qui s'est fait taper dessus par l'ART. Commentaire de l'intéressé : « J'aimerais savoir qui on brouille, si ce n'est le monopole de France Telecom ». Fin de l'Internet citoyen ? /] ■

N° 156 - JUIN 2002

Grand Prix 4,

Deux ans après le controversé Grand Prix 3, Symergy et Microprose reviennent à la charge. Avec, dans leur bagage, Grand Prix 4, une simulation de F1 surléchée et très vitaminée. par Frédéric Marié



L'essence de la course



GP4

- éditeur **INFOGRAMES**
- développeur **MICROPROSE/SYMERGY**
- genre **SIMULATION DE COURSE**
- sortie **JUIN 2002**
- adresse internet **INTERNET WWW.GRAND-PRIXGAMES.COM**



Flèche L'Arrows lancée en pleine descente de Spa Francorchamps.

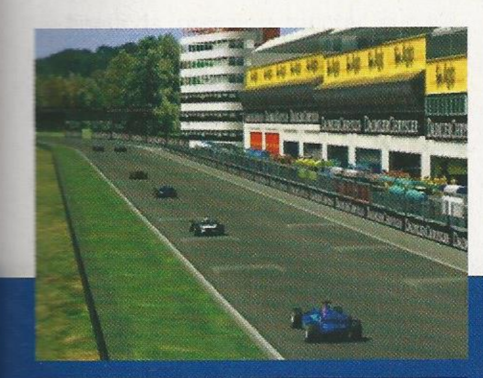
D'emblée, un nom s'associe aux simulations de F1 sur PC : Geoff Crammond. Auteur de la série des Grand Prix, cet anglais diabolique permet depuis plus de dix ans à des millions d'amateurs de F1 d'éprouver leurs talents de pilotes à bord de bolides virtuels sur les plus prestigieux circuits du monde. Pourtant, le dernier titre en date, Grand Prix 3, à la suite d'un développement marathon de cinq ans, avait révélé quelques ennuis mécaniques. La concurrence était donc devenue plus âpre.

La série s'essouffle

Malgré un réalisme sans reproche dans la simulation, le moteur graphique, poussé dans ses retranchements au fil des développements, s'était révélé peu convaincant pour les amateurs de vitesse et des sensations fortes. Avec pour concurrents directs des simulations à la réalisation décoiffante comme F1 World Grand Prix et Warm Up ! ou encore F1 Racing Championship, Grand Prix 3 n'a du son salut qu'à la réputation acquise par Geoff Crammond dans les années 90. En dépit des critiques peu enthousiastes, personne n'osait toucher à son aura. Les fans de la série avaient suivi, s'accrochant au réalisme de la conduite. Au tournant du siècle, il était tout de même grand temps de passer à la vitesse supérieure.

Grand Prix 4, le sursaut

Microprose et Symergy l'ont bien compris. Ils nous offrent un quatrième volet entièrement recarrossé, grâce à un tout nouveau moteur graphique. Celui-ci offre tous les effets spéciaux que l'on se doit d'attendre dans un jeu où une bonne impression visuelle est essentielle : TNL (Transform aNd Lighting), antialiasing, environnent mapping, ainsi que toutes les autres fonctions graphiques offertes par DirectX 8.0. Un soin tout particulier a été apporté par les développeurs sur les effets de lumière et les ombres dynamiques, qui devraient cette fois-ci littéralement coller à la piste. Les voitures arrivent à un degré de modélisation sans précédent. Chaque écurie est d'une forme distincte fidèle



Ligne droite Apprécions les détails apportés à chaque circuit.

à la réalité.

Des circuits reproduits à l'identique

Microprose ne s'est pas arrêté aux voitures. Les circuits offrent aussi un niveau de détail très poussé. Pour la première fois dans l'histoire de la série, Symergy a utilisé des données GPS pour reproduire le tracé de chaque circuit aussi fidèlement que possible. Ainsi, près de quatre-vingt-dix mille points de références ont permis de les dessiner jusqu'à la dernière bosse. La largeur de piste est aussi scrupuleusement respectée, ce qui risque de provoquer quelques surprises et accrochages. L'équipe de développement aura aussi pris plus de deux mille photos des différents circuits de la saison 2001 pour reproduire aussi exactement que possible l'ambiance visuelle de chacun. Du paysage lointain jusqu'aux barrières en bordure de pistes, on nous assure une authenticité proche de l'obsession. Cela va même jusqu'aux traces de pneus qui restent imprimées sur la piste tout le long d'un grand prix, des premiers jours des essais libres à celui de la course elle-même !

En collaboration avec Arrows

Cela fait maintenant trois ans que Simergy entretient des relations très proches avec l'écurie anglaise Arrows pour affiner le réalisme de sa simulation. Graphiquement, cela se concrétise par la vue inédite, de l'intérieur du casque. Bien entendu, cette option pourra être désactivée si l'impression de claustrophobie qu'elle engendre vous paraît insupportable ! Sur le plan du son, Symergy nous a révélé avoir grillé un nombre conséquent de micros pour parvenir à capturer le vrombissement assourdissant généré par le moteur des voitures Arrows.

Arrêt aux stands

Le studio de développement a même réussi à faire endosser aux membres de l'équipe des stands des combinaisons de motion capture, pour intégrer leurs mouvements dans Grand Prix 4. Le passage aux stands est le plus souvent un épisode négligé par les développeurs de simulations de F1, qui concentrent leurs efforts sur les points forts du réalisme de conduite et de la modélisation des voitures et circuits... Avec GP4, les arrêts aux stands, aussi bien durant les essais que pendant la course, devraient offrir une impression de réalisme irréprochable. Les >>>



En course En vue arcade, une fenêtre radar permet de se situer sur le circuit.



Arrêt aux stands L'équipe du stand Arrows est immortalisée par la motion capture dans Grand Prix 4.

GP4



Quelle coupe ! Toutes les rondeurs des voitures y sont, jusqu'aux rétroviseurs profilés.

>>> actions de chaque membre de l'équipe des stands, que ce soit pour le changement des pneus, le plein de carburants ou le remplacement d'un aileron endommagé, sont fidèlement reproduits. Même les accidents aux stands, engendrant des retards fatals au résultat de la course, sont modélisés !

Réglé au plus fin

On retrouve encore l'expertise de l'équipe Arrows dans l'inévitable passage par l'atelier de réglages. Pour vous aider à choisir le bon angle d'inclinaison pour chaque aileron, le rapport de vitesse idéal, vous pourrez suivre les conseils interactifs du chef d'équipe d'essais d'Arrows dans la GPaedia. Elle comprendra tout un ensemble de leçons expliquant comment effectuer



les nombreux réglages de votre voiture par le texte, le son et l'image. Voilà une initiative plus que salutaire car, avec



trois niveaux de réglage plus ou moins avancés, le passage par le garage a pour habitude de décourager plus d'un apprenti-pilote ! Ce sera aussi l'occasion pour les habitués de la série de naviguer dans la nouvelle interface de Grand Prix 4, que les développeurs se sont efforcés de rendre bien plus agréable et intuitive que dans les volets précédents. Et pour ceux qui ne peuvent se résoudre à mettre les mains dans le cambouis, rien n'est perdu. En effet, Grand Prix 4 proposera enfin des réglages standards adaptés à chaque circuit, une autre première dans la série. Chacun pourra alors se lancer directement dans la course sans avoir à s'inquiéter des performances de sa voiture.



Le PC sous pression

À l'occasion de cette première découverte du jeu, nous nous sommes naturellement interrogés sur ce qu'il





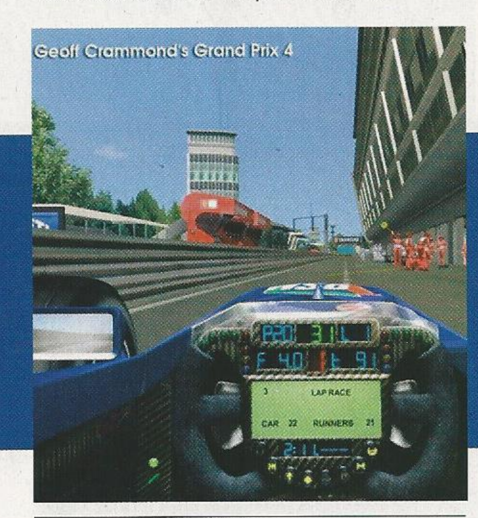
allait apporter de nouveau dans le domaine du réalisme de la simulation. Sur ce sujet, Symergy ne souhaite pas dévoiler au public, et à la concurrence, les recettes qui ont fait le succès de leurs simulations. Il s'est par contre montré plus prolixe sur le sujet de l'intelligence artificielle animant les concurrents virtuels sur la piste. Ceux-ci afficheront un comportement de plus en plus " humain " pendant la course. En particulier, si vous collez à l'un d'entre eux, vous devriez pouvoir

>>> sentir la pression monter sur lui, résultant en des fautes de pilotage dont vous pourrez profiter pour effectuer un dépassement.

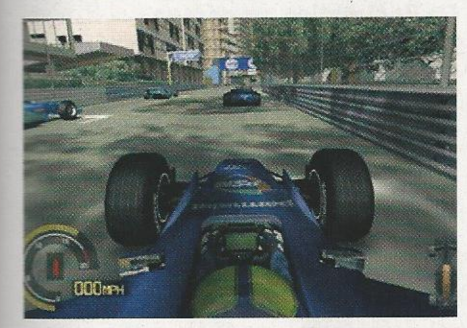
La simulation de l'année ?

Bien entendu, nous ne pourrons vérifier ces dires et rendre compte des impressions de conduite que lors du test de la version finale. Malgré tout, Grand Prix 4 s'annonce déjà comme le titre incontournable pour revivre la saison 2001 de F1. Microprose a d'ailleurs obtenu une fois de plus la licence officielle de la FIA (Fédération internationale de l'Automobile) pour reproduire les dix-sept circuits, les onze équipes et les vingt-deux pilotes de la saison. Et pourquoi pas la saison 2002, déjà entamée ? Tout simplement parce que la FIA a toujours interdit la reproduction d'une saison en cours. Tout comme elle refuse systématiquement l'ajout d'une option multijoueurs par Internet dans toute simulation officielle de Formule 1. Ainsi, il ne sera possible de jouer à plusieurs à Grand Prix 4 qu'en mode réseau. Malgré tout, il est fort possible que les développeurs laissent dans leur code la porte ouverte à un patch non officiel permettant de jouer sur Internet, comme dans Grand Prix 3. D'ailleurs, les développeurs nous ont laissés entendre que l'architecture du code de Grand Prix 4 sera suffisamment ouverte pour permettre à la communauté des fans de proposer leurs propres mods, de nouveaux circuits ou textures de voitures pour différentes saisons de F1. Une grande tradition dans la série, qui, au travers de ce dernier volet, devrait à nouveau assurer sa pérennité. ■

Propulsé sur la piste par un nouveau moteur graphique



Cockpits Personnalisés, mais volant générique pour plus de lisibilité.



Grand Prix 4 sur Xbox

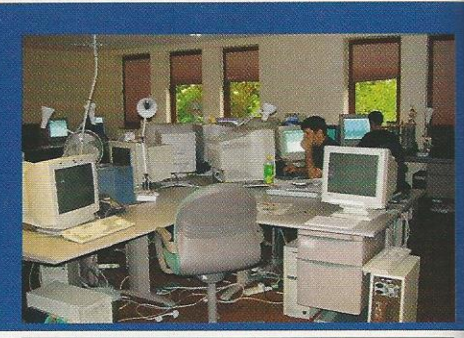
Pour la première fois dans l'histoire de la série des Grand Prix de Geoff Crammond, ce quatrième volet ne sera pas limité à une version PC et sera aussi proposé sur console. En l'occurrence, c'est la Xbox qui aurait été élue. Cette version console sera en tout point similaire à la version PC, que ce soit pour la simulation ou les options de réglages. Un bémol, pourtant : la version console possède des options graphiques plus limitées et un mode multijoueurs en écran splitté. Pilotes virtuels, à vos manettes !



GP4-paddocks

À quelques jours de la fin du développement de Grand Prix 4, nous avons pu rencontrer l'équipe qui aura réalisé le plus gros du travail sur la dernière simulation de Formule 1 signée par Geoff Crammond.

Par Frédéric Marié



Calme Ambiance feutrée aux studios…



C'est dans la région de Bristol, dans l'Ouest de l'Angleterre, que nous sommes allés rendre visite au Microprose Studio, une division du fameux éditeur exclusivement dévouée au développement de jeux de course. C'est à eux, en collaboration avec Geoff Crammond bien sûr, que l'on doit déjà Grand Prix 3 et son add-on Grand Prix 2000. En visitant les locaux en compagnie du producteur du jeu, Phil Gilbert, le plus remarquable à si courte échéance de la remise du master est l'ambiance calme et feutrée régnant dans les locaux. En fait, mis à part les responsables des différents départements, la majorité des vingt-cinq membres de l'équipe est absente ! Phil Gilbert explique : « *Grand Prix 4 est en fait déjà quasiment terminé, il ne nous reste plus qu'à intégrer quelques éléments graphiques sur les derniers circuits, et réaliser les derniers réglages concernant l'interface.* »

Un développement qui roule

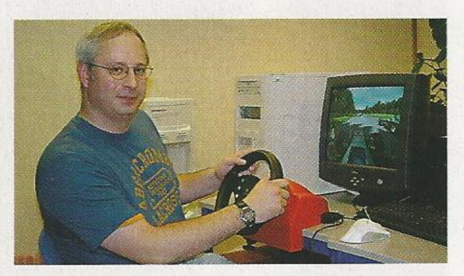
Le jeu devrait donc voir le jour dans un calme serein, ce qui est plutôt de bonne augure pour la qualité de la version commercialisée.
Bien entendu, Phil s'est empressé de nous présenter la version la plus récente du jeu en cours de finition. À commencer par l'interface, qui bien que reprenant l'architecture globale de Grand Prix 3, se veut cette fois plus vivante et animée. Le plus intéressant à ce niveau du jeu seront les liens actifs entre les zones de menu et l'encyclopédie du jeu, la GPaedia. En effet, dès qu'un symbole en forme de point d'interrogation apparaîtra, que ce soit sur un nom de pilote, un circuit ou un mot technique, vous aurez l'option de basculer directement par un clic droit sur les informations recelées dans la GPaedia sur ce terme. Dans cette base de données sont aussi inclus les conseils du chef de l'équipe de test de l'écurie Arrows, Mark Hemsworth, concernant les stratégies d'arrêt aux stands pendant la course et de réglage de la voiture au garage pour chaque circuit. Phil Gilbert espère que, sans donner de directives immuables aux joueurs quant à leur propre idée de mener leur course, ces conseils leur permettront de réaliser les bons choix pour optimiser leur performance.

De l'animation au garage

La découverte suivante de la version quasi-finale de Grand Prix 4 se déroulait sur les stands. C'est ici que nous avons pu juger de la qualité du travail de *motion capture* réalisé avec les membres de l'équipe Arrows pour rendre un environnement plus vivant à tout moment de la course, que ce soit lors des essais ou pendant les arrêts au stand. Et en effet, bien avant de commencer à rouler, vous pourrez contempler par la vue de votre choix les membres de l'équipe des stands retirer les taquets de soutien soutenant la voiture, puis vous guider hors du garage avant de vous lancer sur le circuit. Même à l'arrêt vous ne serez pas borné à contempler un écran figé, puisqu'un moniteur vous permettra de suivre les performances des autres pilotes en temps réel, selon les vues de votre choix. Cela risque de s'avérer aussi utile qu'agréable pendant les essais, où les simulations de Formule 1 se contentaient jusqu'ici de vous donner un



La tête Phil Gilbert, producteur de Grand Prix 4, nous présente de la dernière version.



Plein la vue Andy Cook, chef du département graphisme, montre l'excellence graphique.

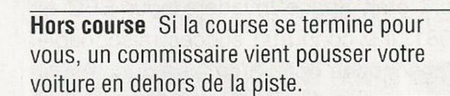


Le code Gareth Jones est en charge de la programmation, et de l'intégration des routines.

compte-rendu des temps des autres pilotes via une page de menu en texte. Grand Prix 4 vous permettra de juger en temps réel de la nécessité ou non d'user de la gomme supplémentaire pour rester en pole position, tout en restant immergé dans l'ambiance de la séance. En course, même refrain, chaque arrêt au stand sera ponctué par le ballet d'une douzaine de personnes occupées à changer les pneus, refaire le plein, ou le cas échéant remplacer un aileron. Même les accidents possibles dans les stands ont été modélisés, et vous aurez peut-être la malchance de voir l'équipe s'acharner sur une roue ou un bec de ravitaillement bloqués !



Détails Des voitures aux paddocks, aucun détail graphique n'aura été négligé dans Grand Prix 4.



Hors course Si la course se termine pour vous, un commissaire vient pousser votre voiture en dehors de la piste.

Clé en main

Nous avons aussi enfin pu nous faire une idée de la sensation de conduite offerte par Grand Prix 4, proche de celle de la version finale. La première chose que l'on remarque est l'aide apportée par les nouvelles options de contrôle de traction et, pour les départs, le contrôle de lancement. Elles évitent, comme dans la réalité depuis la dernière saison de Formule 1, un patinage excessif à l'accélération. Pour ce qui est du visuel, on reste frappé par l'attention portée à tous les niveaux graphiques. Par exemple, même si cela peut paraître anodin, les rétroviseurs sont fonctionnels quelle que soit la vue dans laquelle vous vous trouvez. Et cette impression s'étire jusqu'à l'horizon. Comme le souligne le chef de la section graphisme, Andy Cook, la précision des décors de chaque circuit s'étend jusqu'aux fonds de paysage, fidèles à l'original et comme tout le reste modélisés avec le maximum de polygones et textures. C'est en fait là que le Microprose Studio aura réalisé le plus de travail. On s'aperçoit alors que l'équipe n'a pas passé cinq jours sur chaque circuit à prendre des milliers de photos pour rien ! Derrière le volant, l'impression de réalisme sera renforcée par les ombrages sur la piste. Fini aussi les *lens flares* omniprésents et artificiels de tant de jeux, Grand Prix 4 se cantonnera à dérouler la piste, et les voitures, avec autant de réalisme que possible sur les PC d'aujourd'hui. Ces dernières, modélisées avec trois milles polygones au niveau de détails le plus élevé, seront revêtues d'un environment mapping discret mais efficace qui n'effacera ni leurs formes ni la qualité des textures. Et pourtant, selon Phil Gilbert, un PC surpuissant ne sera pas nécessaire pour afficher le jeu en plein détail. Sur le Pentium IV à 1,7 GHz, l'animation était tout simplement parfaite, à près de 70 images par seconde, comme on pouvait s'y attendre. Mais selon les tests de Microprose il devrait être possible de bénéficier de toute la splendeur graphique de Grand Prix 4 sur un Pentium III 800 sans trop sacrifier de fluidité dans l'animation.

À qui la gloire ?

Ce qui ressort le plus de cette visite, c'est au final la somme de travail effectuée sur le jeu par le Microprose Studio, par rapport à la petite société Symergy de Geoff Crammond. En effet, depuis l'époque de Grand Prix 1, où ce dernier avait presque tout réalisé, le gros de la programmation à graduellement basculé à la charge de Microprose. Ainsi, Geoff Crammond n'aura fourni pour ce dernier titre que des routines de simulation et d'intelligence artificielle. Bien que cela constitue le cœur du programme, on ne peut oublier que l'interface, le nouveau moteur graphique, les sons, en somme tout « l'enrobage » du jeu, sont le produit du travail de ce studio de vingt-cinq personnes pendant deux ans. Pourtant, et Phil Gilbert en est bien conscient, la renommée de cette simulation retombera essentiellement sur Geoff Crammond, qui en affirmera la paternité jusque sur la boîte du jeu. Mais, dixit Phil Gilbert, « *du moment qu'il se vend bien* », le studio de Microprose aura au moins la satisfaction du travail bien fait. ■

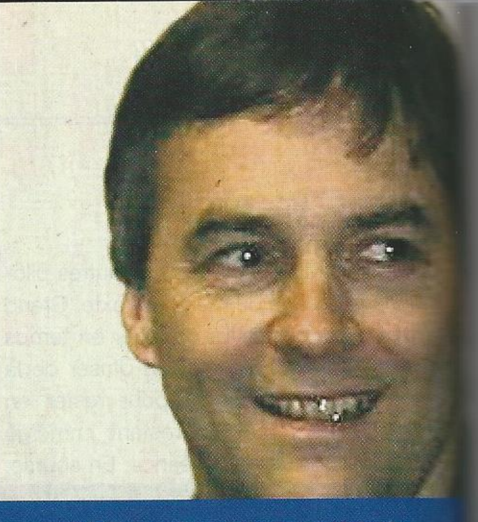


Motion Capture Plus de vingt personnages différents ont été modélisés pour reproduire l'animation dans les stands.



Efficace À chaque arrêt aux stands, dix-sept personnes s'affairent autour de votre voiture !

GP4-Interview



Geoff Crammond Voici l'homme à qui nous devons tant de bons tours de piste.

À circonstances exceptionnelles, interview exclusive. Geoff Crammond, figures emblématiques du monde du ludique, créateur de la série Grand Prix, a accepté de répondre à nos questions.

Gen4 PC : Bonjour Geoff, pouvez-vous vous présenter à nos lecteurs qui ne vous connaissent pas encore ?

Geoff Crammond : Le premier jeu que j'ai écrit était Space Invaders pour BBC en 1981. Il a connu un succès raisonnable. J'ai continué donc à en faire d'autres, en particulier Aviator, Revs (ma première simulation de course), Sentinel, Stunt Car Racer, Grand Prix, Grand Prix 2 et Grand Prix 3.

Gen4 PC : D'où vous vient cet intérêt pour la Formule 1 ?

G. C. : Ce qui m'intéresse c'est comment les personnalités et technologies dans ce sport sont portées à leur limite. Et par extension j'aime le challenge offert par la transmission de ces expériences aux joueurs.

Gen4 PC : Comment votre société Symergy travaille-t-elle avec Microprose pour le développement de Grand Prix 4 ?

G. C. : En ce qui concerne Grand Prix 4, nous (ndlr : Symergy) avons écrit ce que nous appelons le « cœur » du jeu, c'est-à-dire l'intelligence artificielle, la simulation du comportement des voitures, et tout ce qui touche au gameplay. Personnellement, j'ai aussi beaucoup travaillé à l'incorporation des données GPS sur les nouveaux circuits.

Gen4 PC : Quelles sont vos relations avec l'écurie Arrows et en quoi a-t-elle contribué au développement de Grand Prix 4 ?

G. C. : Nous avons de bonnes relations avec Arrows, qui nous ont aidés à maints égards. Pour Grand Prix 4, ils m'ont fourni des données techniques très détaillées. Quant à la simulation des voitures, nous avons eu accès à celles d'Arrows pendant leurs séances de tests. Par ailleurs, l'animation 3D en *motion capture* des nouvelles équipes de stands est celle des membres de l'équipe Arrows elle-même !

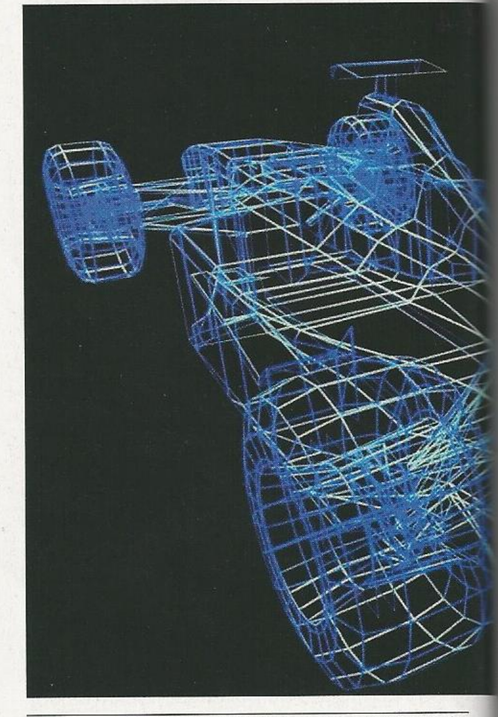
Gen4 PC : Quelles ont été les améliorations apportées à Grand Prix 4 dans le domaine des modèles physiques ?

G. C. : Nous avons estimé que les changements opérés entre Grand Prix 3 et 4 correspondent à soixante ans de travail pour un seul homme. Une des grandes nouveautés quant à la conduite est l'introduction du contrôle de lancement (ndlr : pour les départs de course). Mais dans l'ensemble, les changements les plus notables se situent au niveau du système graphique, totalement renouvelé, et l'authenticité des circuits. J'espère que cela, combiné encore à d'autres améliorations, constituera pour Grand Prix 4 un véritable bond en avant en terme de réalisme.

Gen4 PC : L'intelligence artificielle a-t-elle était améliorée de manière significative entre Grand Prix 3 et Grand Prix 4 ?

G. C. : Beaucoup des changements introduits dans Grand Prix 4 ont juste consisté à ajouter de l'intelligence aux algorithmes d'IA déjà existants.

Gen4 PC : Quelle est la nouveauté de Grand Prix 4 dont vous êtes le plus fier ?



Haute-volée Un design digne des plus grands constructeurs automobiles.

G. C. : Je pense que le nouveau moteur graphique est excellent. Je suis vraiment content du travail que j'ai réalisé sur les circuits, transformant le nombre impressionnant de données GPS en des tracés très fidèles à la réalité.

Gen4 PC : Mise à part la série Grand Prix, y a-t-il un autre type de jeu que vous aimeriez écrire dans le futur ?

G. C. : Tout le monde me demande constamment si j'écrirais un jour Stunt Car Racer 2. Je pense que ça pourrait être fun. ■

DE GRAND PRIX 1 À GRAND PRIX 3



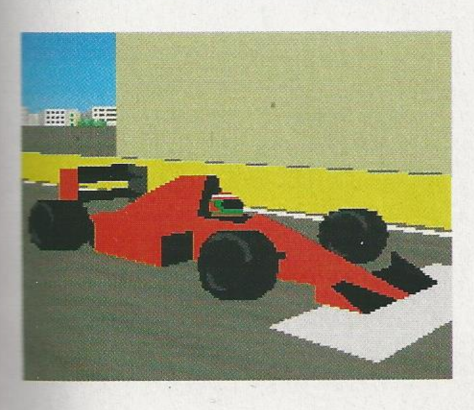
La saga des Grand Prix

Grand Prix 4 n'est que le sommet d'un iceberg qui a immergé des millions de joueurs dans l'ambiance surchauffée de la Formule 1.

Par Frédéric Marié

Grand Prix 1, coup d'essai

De son nom original Microprose F1 Grand Prix, on retient surtout aujourd'hui celui de Grand Prix 1, ce titre sorti en 1991 sur Amiga et en 1993 sur PC marquant le premier jalon d'une longue série. Développé avec de très petits moyens à l'époque par Geoff Crammond, malgré des graphismes peu impressionnants, mais en surface pleines – le must de l'époque – Grand Prix 1 connu un succès immense grâce à son réalisme. Il faut dire que la concurrence était rare. Le seul rival notable étant Vroom de Lankhor, sorti la même année, mais qui tenait plus de l'arcade que de la simulation. Avec Grand Prix 1 commence aussi une vague de mods sans précédents, changeant le jeu sous toutes ses coutures. On trouve encore bien des mods pour Grand Prix 1 sur Internet, permettant même de jouer la saison 2002 ! C'est dire l'impact qu'à pu avoir ce simulateur sur les amateurs de F1 sur PC !



Grand Prix 2, la réussite au second tour

La série des Grand Prix est réellement entrée dans la légende avec ce second titre paru en 1995. Il est le premier simulateur développé sous licence officielle de la FIA, ce qui en disait déjà long sur la qualité du produit. Il reproduisait fidèlement la saison de F1 de 1994, à deux exceptions près, les noms d'Ayrton Senna et Roland Ratzenberg, morts pendant cette saison dans des accidents de course, furent retirés de la simulation. Graphismes entièrement en 3D VGA (320x200), avec texture-mapping de toutes les surfaces, et un réalisme pour l'époque ébouriffant au niveau de la conduite. Du fait de l'architecture ouverte de son codage, le nombre de mods proposés par la communauté de fans sur Internet est innombrable. Avec de la persévérance, on peut télécharger les circuits, voitures et textures nécessaires pour revivre toutes les saisons de F1 de 1993 jusqu'à celle de 1950. Aujourd'hui encore, comme pour Grand Prix 1, on trouve des irréductibles qui proposent des mods pour Grand Prix 2 recréant les toutes dernières saisons, y compris celle de 2002 !

Grand Prix 3, à la recherche d'un nouveau souffle

Il faut ensuite attendre plus de cinq ans pour voir apparaître un nouveau titre dans la série, Grand Prix 3. Ce délai important s'explique par les petits moyens employés par Geoff Crammond et sa société Symergy. Aujourd'hui encore, ils ne sont que cinq employés dans la société... Crammond aime prendre son temps, en particulier en ce qui concerne le développement



des grands points forts de ses simulations, le réalisme, les impressions de conduite et le gameplay.

Mais le moteur 3D, réalisé concurremment par Microprose, arrive au bout de ses derniers pistons après cinq années de mises à jour. À la sortie, le jeu, toujours aussi brillant par son réalisme, souffre d'une réalisation sans éclat. Comme dans Grand Prix 2, par exemple, la vitesse d'animation se limite à vingt-cinq images par seconde maximum ! Un gros handicap pour la fluidité, à une époque où les jeux en 3D s'affichent aisément à plus de soixante images par secondes... Par ailleurs, autre effet pervers d'un développement trop long, bien que sorti en l'an 2000, le jeu ne reprenait que la saison 1998 de F1. Voilà qui s'avérait gênant, au point que Microprose se sentit obligé de sortir en 2001 un add-on comprenant la saison 2000 de F1...

CYCLING MANAGER 2



Gare au tournant C'est dans les virages que les compétences de chacun sont mises à rude épreuve.

Le retour de la petite reine

Par Léo de Urlevan

Rafraîchissant ! Quel plaisir de tomber sur un genre qui sent le neuf ! Un management de cyclisme... Avec ce deuxième opus de Cycling Manager, Cyanide fait déjà preuve de maturité. De quoi préparer activement le prochain Tour de France. Et sans dopage.

- éditeur **FOCUE HOME INTERACTIVE**
- développeur **CYANODE**
- genre **GESTION**
- sortie **JUIN 2002**
- adresse internet **WWW.CYCLING-MANAGER2.COM**

Quand on est développeur et que l'on ne jure que par la grande boucle, on a bien sûr envie de se pencher sur le sujet. Oui, mais voilà, quel jeu réaliser ? Une simulation, au même titre qu'un Grand Prix. Bonjour angoisse, lassitude, et fatigue. L'idéal, c'est le management, indiscutablement.

La roue tourne

Le premier volet était brouillon, pas très joli et ne faisait pas ressortir les contraintes d'une course pour un cycliste ou même une équipe. Vu de loin, le cyclisme est un sport pour fous furieux qui s'habillent n'importe comment. Vu de plus près, on sait bien que les choses sont très différentes. Il y a tout un aspect logistique, de mises en place de stratégie de courses et de personnalités des cyclistes. Et là, le jeu fait vraiment très fort.

Un sport pour fous furieux qui s'habillent n'importe comment.

Cycling Manager 2 est un jeu de gestion assez classique de prime abord. Le manager que vous êtes devra recruter des coureurs, constituer une équipe, s'impliquer dans certaines compétitions, trouver des sponsors, choisir le bon matériel, le staff médical et technique, etc. En ce sens, ilse distingue à peine d'un Grand Prix Manager ou même d'un Theme Park. Le mois dernier, un tas de jeux de gestion ont défilé à la rédaction. Même s'ils étaient très différents, aucun ne faisait vraiment rêver. On avait là de la gestion pour la gestion ; de la rigolote, réaliste et très structurée mais rien qui devait nous marquer. Aucune âme dans ces produits.

Mais ici, le jeu est complet à tous points de vue puisqu'en plus d'intégrer les aspects d'un jeu de gestion traditionnel cités plus haut, il présente quelques particularités. Ainsi, le jeu couvre plusieurs saisons. Il permet en outre de constituer une équipe solide, de s'attacher aux cyclistes et de les voir partir à l'assaut des sommets alpins ou à la retraite. Il faut donc penser la partie sur le long terme. Le court terme, c'est chaque course, avec les bobos quotidiens et la course en 3D à gérer de main de maître. Chaque épreuve se décompose en une dizaine d'étapes, aussi bien financières que stratégiques.

Tout d'abord, on s'occupe de son équipe. C'est la partie la plus importante du jeu, où il s'agit de définir toutes les qualités d'un bon cycliste. Nous y reviendrons un peu plus loin. Ensuite, on récupère un budget par un sponsor. Du choix de vos coureurs, de leur notoriété dépendra la générosité du sponsor. Avec l'argent obtenu, vous pourrez choisir votre staff (masseurs, docteurs, sans oublier les hommes qui s'occupent de l'entretien du matériel...). Vous pourrez aussi >>>

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 70 71 70**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 609**) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

NOUVEAUTÉS: Références en jaune!

CATALOGUE COMPLET:
Nous avons bien sûr des **centaines d'autres sonneries et logos**, catalogue par téléphone au **0899 70 71 70**, ou minitel **3617 MONMOBILE** ou web www.mobiles.fr.

①, ②, ③... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

0899 70 71 70

Aussi par internet... **www.mobiles.fr** Et par minitel! **3617 MONMOBILE**

JEUX VIDÉO

Crash Bandicoot	56 973 Final Fantasy 8: Intro	56 781 Half Life	56 678 Parasite Eve
Devil May Cry	56 606 Final Fantasy 8: Balamb	56 961 Max Payne	56 674 Resident Evil
Dragon Ball	56 972 Final Fantasy 9: Combats	56 608 Metal gear: Pousuite	56 963 State of emergency
Fifa 2002	56 068 Final Fantasy X	56 782 Metal gear: Thème	56 609 Tomb raider
Final Fantasy: Thème	56 959 Golden sun	56 937 Metal gear 2: Thème	56 069 Virtua fighter 4
Final Fantasy: Victoire	56 726 Gran Turismo 3	56 967 Metal gear 2: Tanker	1555 ⊕20 jeux!
Final Fantasy 7: Chocobos	56 962 Gta III	56 968 Metal gear 2: Big shell	1568 ⊕son consoles de jeux!

SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

Agence tous risques	56 895 Fame	56 735 Les cités d'or	56 714 Olive et Tom
Albator	56 617 Friends	56 615 Les simpsons	56 812 Popstars
Ally Mc Beal	56 989 Futurama	56 943 Looney Tunes (générique!)	56 716 San ku kaï
Amicalement votre	56 654 Goldorak	56 033 Loft Story 1	56 705 South Park
Benny Hill	56 029 G.T.O.	56 025 Loft Story 2	56 876 Star Academy
Bioman	56 835 H	56 709 Loft Story Up&Down	56 651 Starsky & Hutch
Buffy ctre vampires	56 847 K2000	56 730 Mac Gyver	56 946 Teletubbies
Capitaine Flam	56 602 L'île aux enfants	56 682 Magnum	56 728 Un gars, une fille
Chapi Chapo	56 733 L'inspecteur Gadget	56 601 Maya l'abeille	56 947 Woody Woodpecker
Candy	56 629 La panthère rose	56 635 Mission Impossible	56 614 X-Files
Dallas	56 891 Les têtes brûlées	56 931 Morning live	1551 ⊕120 séries!
Dragon Ball Z	56 003 Laurel & Hardy	56 816 Mystères de l'ouest	1556 ⊕20 dessins animés!

FILMS / LOVE & DRAGUE

20th Century fox	56 990 L'arnaque	56 019 New york, New york	56 742 Titanic
Ali	56 740 L'exorciste	56 005 Pont de la rivière Kwaï	56 695 Wild wild west
Amélie Poulain	56 788 La haine	56 641 Pulp fiction	1553 ⊕20 films!
Brazil	56 040 La soupe aux choux	56 718 Rocky	56 765 Hotel California
E.T.	56 657 Le bon, la brute...	56 037 Scarface	56 655 La boum
Grease	56 038 Le grand blond avec...	56 741 Scream	56 710 La lambada
Harry Potter	56 957 Les bronzés: Y a du soleil...	56 679 Star Wars: Thème	56 009 Pepito mi corazón
Il était une fois dans l'ouest	56 948 Les bronzés font du ski	56 965 Star Wars: Marche...	56 028 Sea, sex and sun
Indiana Jones	56 694 Men in Black	56 966 Star Wars: Finale	56 786 Still loving you
James Bond	56 002 Midnight express	56 743 Taxi	56 890 Top Gun
Jeux interdits	56 048 Mission Cléopâtre	56 888 The full monty	56 008 Vous les femmes

RAP / RnB

4 my people	56 905 Gaz-L	56 050 Pas à pas	56 053 Tourner des pages
Ali	56 796 Ghost Dog	56 062 Perdono	56 632 The next episode
Because I go high	56 049 Got what you need	56 906 Qui est l'exemple	56 051 U got it bad
Belsunce breakdown	56 643 It wasn't me	56 621 R n'b 2 rue	56 770 U remind me
Cendrillon du ghetto	56 054 Le son des bandits	56 618 Real slim shady	56 619 Walking away
Clint Eastwood	56 694 Men in Black	56 693 Regulate	56 047 What's love
Family affair	56 646 Miss california	56 634 Stan	56 695 Wild wild west
Gangsta's Paradise	56 054 No more drama	56 637 Survivor	1554 ⊕20 Rap!

POP / ROCK / GOLD — FOOT 2002

Californication	56 769 Le vent nous portera	56 020 Singing in the rain	56 057 Boom-Anastacia
Cocaïne	56 952 Les feuilles mortes	56 790 Stairway to heaven	56 056 Hymne-Vangelis
Hit the road jack	56 696 Me gustas tu	56 762 Sunday bloody sunday	56 059 On est les champions...
I will survive	56 763 New year's day	56 791 Wonderwall	56 058 Tous ensembles-Johnny
Island in the sun	56 757 Oye como va	56 913 Yesterday	56 764 We are the champion
J'en rêve encore	56 641 Pulp fiction	1561 ⊕20 Pop/rock!	1552 ⊕Hymnes pays!

DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

A new day as come	56 065 Get the party started	56 939 Millésime	56 709 Up & down (Loft)
Aerodynamic	56 956 Gimme, Gimme, Gimme	56 064 Stach stach	56 017 Y.M.C.A.
Boys, boys, boys	56 901 I'm real	56 061 Toute seule	56 878 Wassup
Can't get you out...head	56 631 I will survive	56 870 Toutes les femmes de ta vie	56 036 Whenever, wherever
Daddy DJ	56 876 La musique	56 035 Tu trouveras	1564 ⊕20 Dance
Eternal flame	56 063 Like a prayer	56 903 Une étincelle	1564 ⊕20 Variétés

REGGAE / ANTILLES / BRÉSIL — RAÏ

Ba moin en ti bo	56 052 Elle vit sa vie	56 910 The girl from Ipanema	56 697 Aïcha
Could you be loved	56 758 No woman no cry	56 953 Vas-y Franky	56 698 Didi
Kole sere	56 066 Rastaman vibration	56 772 Trop peu de temps	56 698 Tellement je t'aime

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

Hymne Algérie	56 892 Lasciate mi cantare	56 007 La cucaracha	56 000 Pub Levi's 2002
Hymne Brésil'	56 667 Hymne Maroc	56 016 Le temps des cerises	56 703 Pub Nescafé-Colegiala
Hymne Etats Unis	56 720 Hymne Portugal	56 969 Mais non mais non	56 810 Pub Nescafé-Open'up
Hymne France	56 669 Hymne Tunisie	56 604 Pub Dim	56 022 Pub Schweppes
Hymne Israël-Hatikva	1552 ⊕15 hymnes!	56 997 Pub Intel Pentium	56 006 Si tu vas à Rio
Hymne Italie	56 951 L'internationale	56 620 Pub Levi's 2001	1557 ⊕10 Pubs

Alcatel: 310-311-511 **Ericsson/Sony:** R320s-R380-R520-R600-T20e-T20s-T29s-T39m-T6x **Looker:** S94m **Motorola:** 192-250-280-7389i-...&m-V66i&m-V100 **Nokia:** 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx **Philips:** 238-268-Ozeo-... **Sagem:** 93x-94x-95x-30xx-9500 **Samsung:** R200-R210-R500-R600-R620 **Sendo:** 200 **Siemens:** C45-ME45-SL42-S45-SL45 **Trium:** 110. ... **Nokia:** 32xx-33xx-5110-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx **Siemens:** C45-ME45-SL42-S45- ... **Alcatel:** 310-311-511. **LOGOS GEANTS** **Nokia:** 33xx-5510 **Alcatel:** 310-311-511 **Siemens:** C45-ME45-SL42-S45-SL45.

... 0892: 0,34 €/MN 3617: 0,84 €/MN 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN

2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, gag...), c'est très simple : **Choisissez** sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, **appelez** le **0899 70 71 70** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la **Zone perso**. Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo : notez-là, vous pourez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis : il sera **conservé à vie**!

Espace	.	!	?	:	,	/	@
1	120	121	122	123	124	125	126
							❤
127	128	129	130	131	132	133	134

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119

A	B	C	D	E	F	G	H	
2	22	222	3	33	333	4	44	
I	J	K	L	M	N	O	P	Q
444	5	55	555	6	66	666	7	77
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
777	7777	8	88	888	9	99	999	9999



Pas de perso: le logo sera centré!

3 LOGOS



Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 70 71 70** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!) Logo *VIDE* 23 300

Zone perso! Logo vide: *totalement perso!* 23 300









23 392	23 614	23 533	23 481
23 348	23 361	23 318	23 478
23 341	23 467	23 536	DISPOS: LOGOS DE TOUTES LES CONSOLES! Code famille 1122
23 401	23 712	23 539	23 409
23 605	23 526	DISPOS: TOUS LES CLUBS DE D1 ET D2! Code famille 1121	23 528
23 540	23 601	DISPOS: SPÉCIAL COUPE DU MONDE! Code famille 1144	23 493
23 380	DISPOS: TOUS LES OPÉRATEURS ET MARQUES! Code famille 1123	23 383	23 494
23 483	23 471	23 331	23 565
Algérie 23 438	23 432	DISPOS: DRAPEAUX DE PLUS DE 30 PAYS! Code famille 1124	23 433
23 699	23 410	Japon 23 733	Tôkyô 23 705
23 696	23 399	23 458	23 707
DISPOS: LOGOS DE TOUS LES PARTIS! Code famille 1125			23 710
23 713			23 654
23 437			23 594
23 693	23 394	23 577	23 648
23 570	DISPOS: DES DIZAINES DE LOGOS SEXY! Code famille 1126	23 519	23 674

CODE FAMILLE: nous avons d'autres logos ou sonneries dans une série, mais nous n'avons pas la place de tous les présenter ici. En **tapant le code famille (Ex:** 1555 ⊕ ou **1121**) à la place d'une référence, vous accéderez directement à la liste des logos ou sonneries d'une même famille par exemple, tous les jeux vidéo.










Logo GÉANT! 27 724	Logo GÉANT! 27 803	Logo GÉANT! 27 749	Logo GÉANT! 27 754
Logo GÉANT! 27 706	Logo GÉANT! 27 705	Logo GÉANT! 27 751	Logo GÉANT! 27 752
Logo GÉANT! 27 718	Logo GÉANT! 27 723	Logo GÉANT! 27 770	Logo GÉANT! 27 783
Logo GÉANT! 27 772	Logo GÉANT! 27 773	Logo GÉANT! 27 701	Logo GÉANT! 27 709
Logo GÉANT! 27 728	Logo GÉANT! 27 725	Logo GÉANT! 27 767	Logo GÉANT! 27 733
Logo GÉANT! 27 713	Logo GÉANT! 27 807	Logo GÉANT! 27 774	Logo GÉANT! 27 708
Logo GÉANT! 27 720	Logo GÉANT! 27 806	Logo GÉANT! 27 805	Logo GÉANT! 27 804
Logo GÉANT! 27 715	Logo GÉANT! 27 800	Logo GÉANT! 27 782	Logo vide: totalement perso! 27 700
Logo GÉANT! 27 801	Logo GÉANT! 27 802	Logo GÉANT! 27 799	(Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!) 27 700



Pour la beauté Et si le jeu ne plaît pas, il reste les paysages à découvrir…

>>> engager des assistants pour vous aider dans la gestion. Votre équipe commencera alors à acquérir un peu de notoriété. Des jeunes coureurs viendront peut-être se bousculer à votre porte.

Vous êtes le maillot faible

De nouveaux sponsors aussi. À vous de gérer au mieux ces sollicitations. Les choses sérieuses commencent avec la préparation physique des coureurs. L'entraînement leur permet d'obtenir de meilleures caractéristiques avant la course sur le plan physique (le mental compte beaucoup). Après, on crée l'équipe à proprement parler parmi les cyclistes que l'on a. Il peut y avoir deux courses le même jour ! Il faut alors répartir judicieusement vos poulains en fonction de leurs spécialités. Inutile d'avoir huit porteurs d'eau dans la même formation !

Vient ensuite le choix du matériel. Alors là, on se dit que l'on a rarement vu simulation aussi poussée. Quant aux conditions météo, elles ont une certaine importance. On se demande aussi si tel vélo va correspondre à tel cycliste. Même le choix des vêtements ne doit pas être laissé au hasard : en effet, en fonction du temps qu'il fait, il ne faut pas qu'ils aient trop chaud dans leur tenue à la con.

Ensuite, on définit la stratégie avant le départ, on assigne des fonctions à chacun des coureurs (leader, relayeur, bloqueur, attaquant, sprinter, porteur d'eau). Il s'agit aussi de définir l'attitude collective du groupe et de donner des ordres individuels. Vient ensuite le moment tant attendu de la course durant laquelle on donne des instructions en temps réel. Petite précision : les courses ne durent jamais plus de vingt minutes pour des raisons évidentes de gameplay et on peut accélérer le temps. Lorsque ça se termine, on masse tout le monde. Bref, comme simulation pointue, difficile de trouver mieux. Mais la vraie richesse du jeu réside surtout dans son aspect humain. En effet, si les performances des coureurs dépendent en partie de paramètres objectifs, il faut aussi composer avec leur mental.

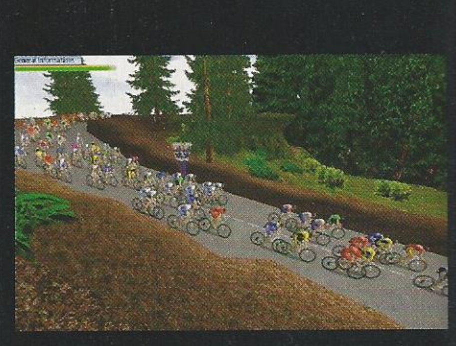
Gare aux cyclistes : ils en connaissent un rayon.

Un petit vélo dans la tête

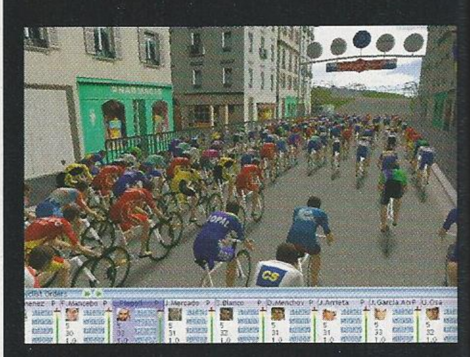
Le coureur a pas mal d'aptitudes physiques. Il peut être bon rouleur, grimpeur, descendeur, sprinter, avoir plus ou moins d'endurance, de résistance, posséder une bonne accélération et être agile. Ceux qui connaissent le premier Cycling Manager ont pu constater qu'intelligence et discipline avaient été supprimées au profit des traits de personnalité. Et là, ça devient vraiment coton à gérer.

Allons-y donc : agressivité, ambition, charisme, compétitivité, feeling, patriotisme, optimisme, prudence, préférence de terrain, roublardise, affinité avec d'autres coureurs et directeurs sportifs ! Tous ces paramètres vont compter dès le premier virage ! Gare à la chute ! Certaines aptitudes sont moins superflues qu'elles n'y paraissent. Prenons le patriotisme par exemple. Le coureur sera plus performant s'il est dans une équipe de son pays. Cela peut donc se révéler un atout comme un malus. La prudence permettra sans doute à un joueur d'éviter de chuter, mais elle peut aussi lui faire perdre des places. À tout ceci, il faut ajouter le stress. En effet, en fonction d'une médiatisation importante, le joueur a une pression plus forte sur les épaules. Dans le même ordre d'idées, sachez qu'un joueur se donnera encore plus s'il effectue une course dans sa région natale !

Tout ceci est bigrement complet. On aimerait bien voir davantage de jeux de gestion aussi poussés, dans tous les domaines. ■



Roue libre Même en descente, les compétences sont sollicitées.



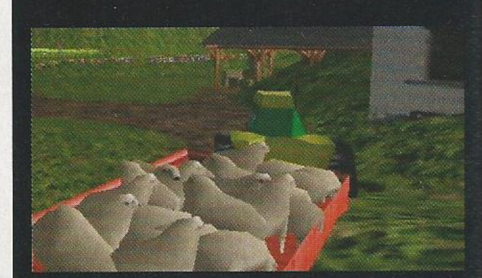
Antidopage M'enfin, on commence quand même à côté de la pharmacie !



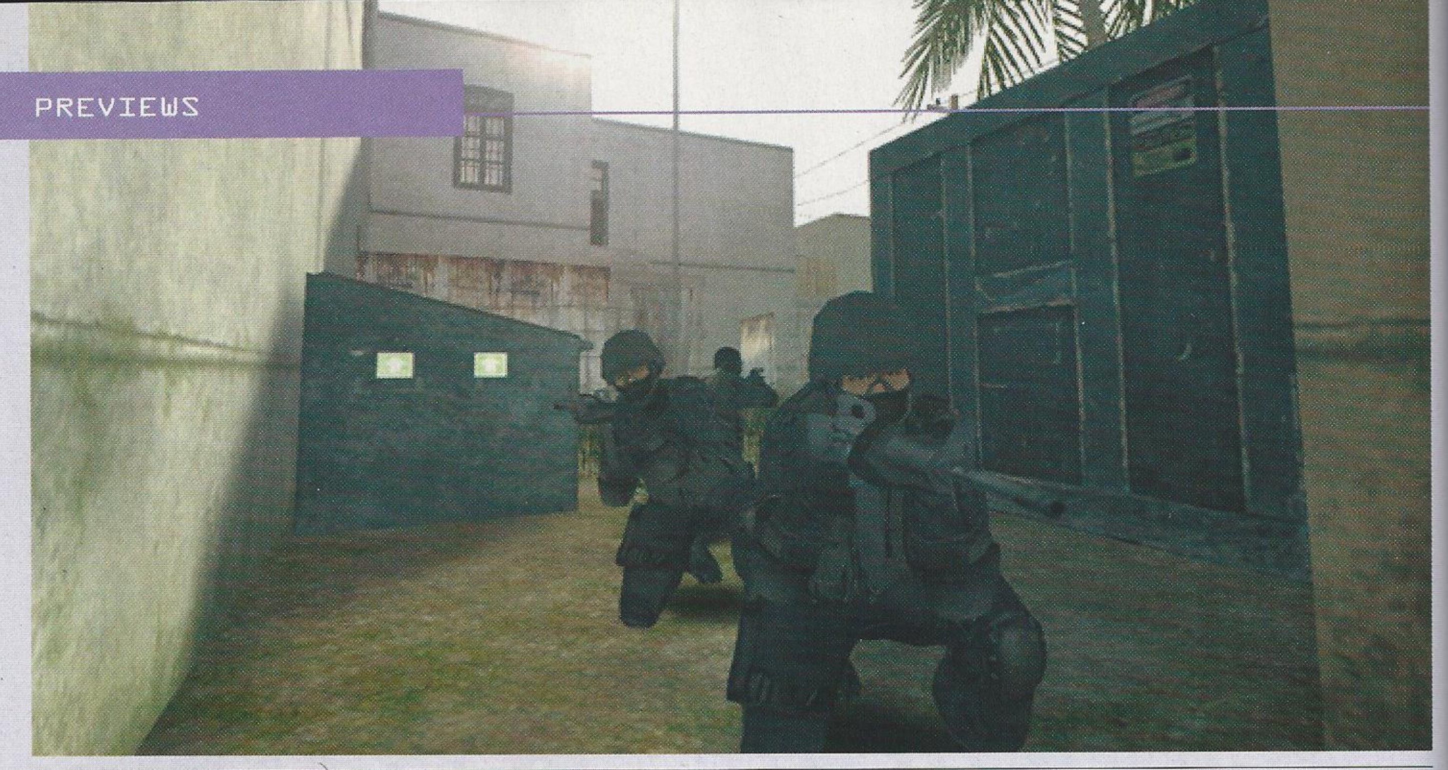
Achtung ! Rester groupir ! Groupir, j'ai dit !



La route du Tour Ça manque quand même de caravanes et de tables de pique-nique…



Inquiétude On se demande si on va aussi gérer les moutons.



Par derrière On a le soleil dans le dos, ils l'ont dans l'os !

RAINBOW SIX : RAVEN SHIELD

Commando d'élite

Tirant parti du meilleur des épisodes précédents, le troisième volet de Rainbow Six s'annonce comme le meilleur jeu d'infiltration qu'on ait vu depuis longtemps. Proposant un véritable retour aux sources, il a toutes les chances de s'imposer durablement.

- éditeur **UBI SOFT**
- développeur **RED STORM ENTERTAINMENT**
- genre **FPS D'INFILTRATION**
- sortie **FIN 2002**
- adresse internet **HTTP://WWW.RAVEN-SHIELD.COM**

Calme des vieilles troupes chez Ubi Soft pour la présentation de Raven Shield, troisième épisode de la série Rainbow Six. Les habituels petits fours, et l'imposant Mike McCoy, lead game designer, trônant tout sourire devant l'ordinateur où allait bientôt tourner le jeu.

L'infiltration à la portée de tous

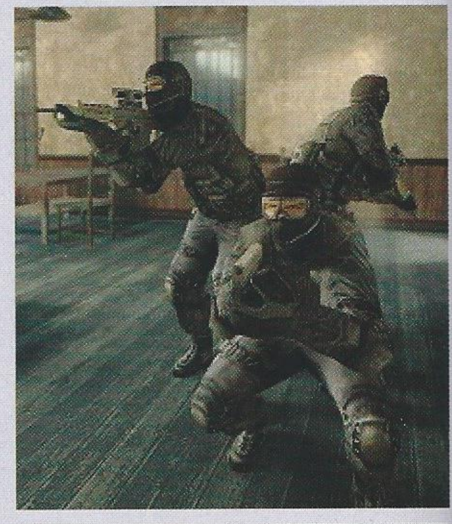
Mais au fait, comment ça, troisième épisode ? Si on compte bien, Rainbow Six, Rogue Spear, Ghost Recon, Raven Shield, ça fait quatre. En fait, il semblerait que le petit dernier sorti pour Noël, GR pour les intimes, ne fasse pas réellement partie de la licence R6. Un retournement de veste bien pratique pour rassurer les joueurs. Et pour annoncer un retour aux vraies valeurs de l'infiltration de groupe. Aux missions savamment préparées, où tout, jusqu'à la pause-pipi et la goutte de sueur sur le front, est planifié.

Pour autant, le jeu ne devrait pas retourner à l'élitisme de ses prédécesseurs. Tout un chacun doit y trouver son compte, quelle que soit sa manière de jouer : tel fut le credo des développeurs. Explications.

Plus vrai que nature

Raven Shield place le joueur à la tête d'un commando de quatre hommes, chacun ayant sa spécialité (snipe, explosifs…). Les missions se dérouleront dans des environnements essentiellement urbains, extérieurs et intérieurs, de jour comme de nuit. Elles consisteront comme toujours à débusquer des terroristes, récupérer des otages (en vie et en un seul morceau de préférence). Le train-train quotidien d'une équipe de SWAT, quoi.

Et pour réussir toutes ces opérations délicates, il va de soi qu'il vaut mieux être préparé. La méthode Rambo (dite aussi "*Beuuuarrrrrrhhhhh, j'vais tout péter !*"), ça ne marche qu'au cinéma. Dans la vraie vie, on passe des heures à



Charlie's Angels Eh les gars, et si on prenait des poses débiles de temps en temps ?

observer le terrain, à étudier les plans des lieux, à chercher les meilleurs points d'entrée, les meilleurs chemins. Et accessoirement à laisser mijoter à petit feu les terros : la viande n'en est que plus tendre. Quant à l'action proprement dite, elle ne doit pas dépasser les dix secondes. Avec un minimum de coups de feu tirés. On n'est pas là pour jouer les McLane.

Une prise en main aisée

Bien entendu, un jeu qui reproduirait trop fidèlement tous ces aspects deviendrait vite ennuyeux. Dix secondes d'adrénaline, même pure, noyées au milieu d'une éternité de réflexions abstraites, il y aurait de quoi s'endormir sur le clavier. Et des touches incrustées dans la joue, ce n'est pas très seyant, vous en conviendrez. Aussi les petits gars de Red Storm ont-ils décidé que non seulement la planification serait facultative, mais qu'en plus elle devrait être simple et rapide.
Et c'est réussi. La navigation entre les différents menus est aisée, on peut revenir en arrière à tout moment, sans stress. Pour les fainéants, il est même possible d'accepter le plan et l'armement par défaut, ou bien de partir à l'aveuglette, pour le fun. "*Have fun*", c'est sans doute la phrase que McCoy a le plus souvent répétée au cours de la présentation. Le placement des différentes équipes, le chemin à parcourir par vos hommes, les ordres, tout se fait d'un clic grâce à des fenêtres contextuelles. Le plus fort, c'est qu'il sera toujours possible en cours de jeu de modifier un élément en fonction des événements, des imprévus.

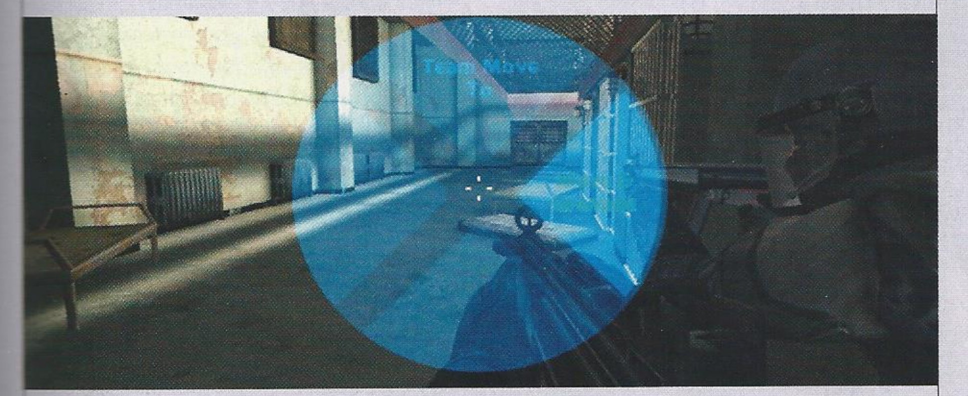


Perfide Albion Les rues de Londres sont plutôt vides : c'est le calme avant la tempête.

Enfin des ennemis intelligents

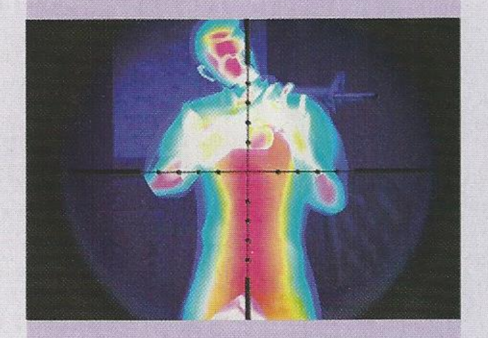
Ce qui nous amène à parler de la dynamique des missions. Red Storm a voulu axer son jeu sur le réalisme. Le plus possible. Aussi attendez-vous à ce que les ennemis et les otages ne réagissent pas toujours comme vous le désirez. L'IA a été travaillée avec grand soin, afin de toujours garder le joueur sous pression. Les méchants ne sont plus des écervelés qui vous foncent dessus et avalent les bastos comme des bonbons à la menthe. Ils se planquent, tirent une rafale, se mettent à couvert pour recharger, recommencent. Autrement dit, ils agissent en professionnels. Ils veulent vivre. Autre exemple, les fourbes sont capables de vous contourner discrètement pour vous prendre à revers. Ils réagissent et s'adaptent à votre stratégie. Le tir au pigeon, c'est donc bel et bien fini.
Dans le même ordre d'idées, ils ne tuent plus les otages aussi facilement qu'avant. Après tout, un otage mort, ça ne sert à rien. Alors que vivant, c'est un bouclier très efficace. Imaginez la scène : vous entrez dans une pièce, et là un terro vous canarde allègrement, en se planquant derrière deux civils. Impossible de lui tirer dessus dans ces conditions (et on ne joue pas à Keanu Reeve dans Speed, c'est très mal vu). Il va donc falloir ruser. Pensez aux grenades lacrymogènes >>>

La voix de son maître



L'interface qui permet de donner des ordres aux coéquipiers dans Raven Shield est d'une simplicité d'utilisation déconcertante, et rompt totalement avec ce à quoi nous avons été habitués jusqu'ici. En effet, fini les textes à taper ou les raccourcis claviers trop nombreux à retenir. Ici, il suffit d'appuyer sur [espace] pour faire apparaître à l'écran un menu contextuel (voir photo). Il vous autorisera par exemple à demander à vos hommes d'ouvrir une porte et de faire le ménage, ou bien d'envoyer une grenade à l'intérieur de la pièce. Dans ce cas, un deuxième menu s'affiche pour choisir le type de grenade. Ce système à plusieurs niveaux permet de donner des ordres complexes en toute sérénité. Une efficacité redoutable.

Un équipement à faire pâlir 007



Même si l'équipement de RS est bien moins fantaisiste que celui de l'espion de Sa Majesté, il n'en demeure pas moins extrêmement varié. Vous pourrez par exemple repérer les personnes (amis ou ennemis) grâce à leurs battements de cœur, qui varient selon leur degré de stress. Un bon moyen de savoir si vous avez été repéré ou non ! Toujours pour améliorer la discrétion, le sniper peut équiper son fusil d'un détecteur thermique. Car les cinquante-sept armes disponibles sont toutes customisables, avec pas moins de cent soixante combinaisons possibles ! Sachant qu'il n'existe pas d'équipement idéal, et que tout est toujours question d'équilibre. Le but des développeurs ? Vous donner envie de tout essayer.



En joue Là, on ne donne pas cher de celui qui se pointerait dans leur ligne de mire.

>>> par exemple. Quand vraiment ils sentent qu'ils sont perdus, ils se rendent.

Rien ne vaut pros

Dans le camp des civils, les réactions seront souvent encore plus imprévisibles. Qu'ils vous foncent dessus pour que vous les protégiez ou qu'ils restent paralysés par la peur, vous apprendrez bien vite qu'ils ne sont pas vos amis. Le joueur doit donc toujours être sur ses gardes, l'œil vif, le poil brillant et les sens en alerte. Impossible de prévoir tout ce qui va se passer.
En fait, les seuls en qui vous pourrez avoir confiance, ce sont vos propres hommes. Vous avez la possibilité de contrôler l'un ou l'autre à volonté, ce qui assure de ne jamais s'ennuyer, d'être toujours là où on a envie d'aller. Et si vous préférez rester en arrière, donner royalement les ordres, récolter les lauriers, compter les cadavres et les laisser prendre tous les risques, c'est possible aussi ! Même si le jeu souffre encore de nombreux bugs, on se rend bien compte que là encore, le travail d'intelligence artificielle est remarquable. Ils se couvrent mutuellement, avancent précautionneusement, réagissent de manière tout à fait convaincante. Et parce qu'un bonheur ne vient jamais seul, l'interface qui vous permet de donner les ordres est sans doute la plus efficace qu'on ait jamais vue (lire l'encadré).

Une animation sans faille

L'ergonomie du jeu est donc travaillée à l'extrême. Le souci de bien faire est présent en permanence, les moindres détails sont travaillés. Idem pour les mouvements de tous les personnages. Parce qu'avec tout ça, nous n'avons pas encore parlé de l'aspect visuel. Vous avez sans doute déjà jeté un œil aux photos qui ornent ces pages. Et vous avez certainement poussé quelques exclamations admiratives. Oui, c'est beau. Red Storm a utilisé la technologie Unreal, et le résultat est époustouflant. Mais après les prouesses graphiques de Ghost Recon, on n'en attendait pas moins.
Cependant, ce que vous ne voyez pas, ce sont les animations des personnages. L'omniprésente *motion capture* est encore passée par là, les mouvements sont hyper-réalistes. Et pour une fois, les cadavres bénéficieront du même traitement. Fini les corps qui traversent les murs, ou qui restent en lévitation parce qu'ils ont un orteil qui repose sur une table !

Il est maintenant possible de ramper : de belles embuscades en perspective !

Un arsenal bien garni

Du moins, telle est la promesse de Mike et de son équipe. Pour l'instant, avouons-le, il reste de nombreux bugs, et les morts jouent souvent les épileptiques. Néanmoins, on remarque bien vite qu'il n'y a effectivement quasiment aucun bug de collision entre le décor et les corps (et en plus, ça rime…). Abattez un ennemi qui se trouve près d'un poteau, vous verrez son cadavre tomber très naturellement en épousant l'obstacle plutôt que de le traverser. Un détail, peut-être, mais qui fait plaisir à voir. Et qui souligne l'exigence revendiquée de réalisme.
La balistique obéit aux mêmes règles. Le résultat d'un tir sera différent selon l'arme utilisée, les munitions ou bien les différents gadgets dont elle est équipée. Bien entendu, la distance de la cible a aussi son importance, de même que les mouvements du tireur. Votre précision s'accroît quand vous restez immobile, diminue en courant. Là encore, différemment selon votre arme-

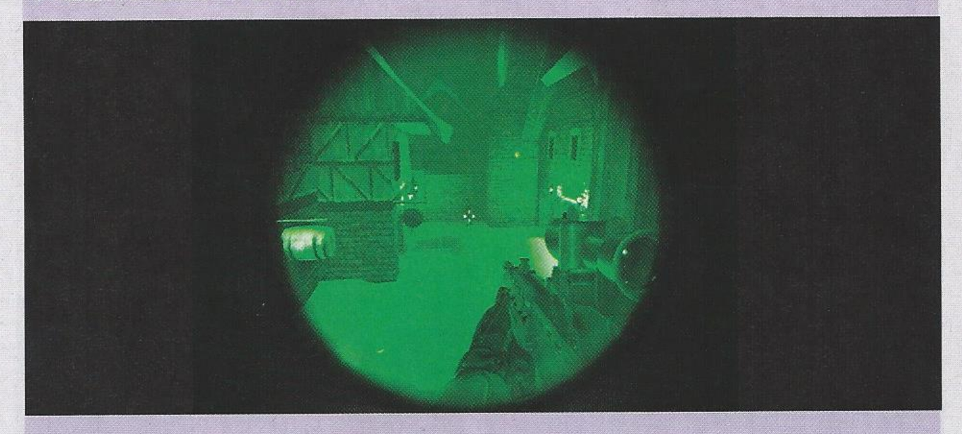
Tropico Le scénario vous emmènera aux quatre coins du globe. Certains environnements seront beaucoup plus froids que celui-ci.

ment (le poids ou l'encombrement entrent en ligne de compte). Seule inconnue, dans ce domaine : le degré d'interactivité avec le décor. S'il va de soi que les vitres peuvent être brisées, les programmeurs ne veulent cependant pas laisser au joueur la liberté de tout détruire : la finesse d'un Hulk en vadrouille n'est pas compatible avec la philosophie du jeu.

Visez la tête !

Par contre, il sera possible sous certaines conditions d'atteindre un ennemi à travers un obstacle. Bien sûr, n'espérez pas traverser un mur en béton avec un malheureux pistolet. Mais on pourra faire un carton à travers une table ou une porte en bois, pour peu qu'on possède l'équipement approprié (voyez l'encadré sur les armes et les gadgets pour plus de précisions).
Il y aurait encore beaucoup à dire sur ce jeu, qui s'annonce d'une grande richesse tactique, et doté d'un gameplay à toute épreuve. Entièrement basé sur une action rapide, vive, et sur la discrétion, Raven Shield est un titre qu'on attendra avec impatience, et dont on n'a pas fini de reparler. ■

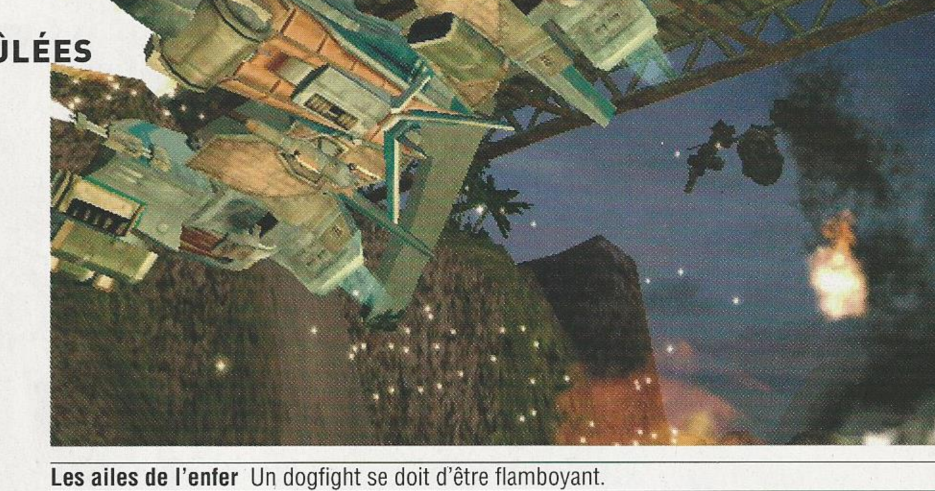
Plein les yeux !



Le réalisme du jeu ne concerne pas seulement les animations et la finesse graphique. La localisation des impacts est aussi très précise : il sera par exemple toujours possible de désarmer un ennemi en lui tirant dans le bras plutôt qu'en le tuant. On ne cesse de vous le répéter, la violence gratuite n'est pas la clé de la réussite dans Raven Shield !
Pour s'en convaincre, il suffit de voir également le nombre de grenades dont vous disposez : qu'elles répandent un gaz ou produisent un flash, toutes ne sont pas là pour tuer. Et histoire d'enfoncer le clou, leurs effets à l'écran sont époustouflants. Éclair de lumière, suivi d'une désorientation passagère : l'écran devient blanc, puis tout tourne pendant quelques secondes. On voit double. Splendide.

LE RETOUR DES TÊTES BRÛLÉES

Yager



Les ailes de l'enfer Un dogfight se doit d'être flamboyant.

Le dogfight, savant mélange de pilotage et d'action, fait partie des genres historiques du jeu vidéo. Longtemps populaire, ce style est depuis quelques années tombé en désuétude. Reviendra-t-il au premier plan grâce à Yager ?

Par Nicolas Moreau

- éditeur **THQ**
- développeur : **YAGER DEVELOPMENT**
- genre **DOGFIGHT**
- sortie **NOVEMBRE 2002**
- adresse internet **WWW.YAGER.DE**

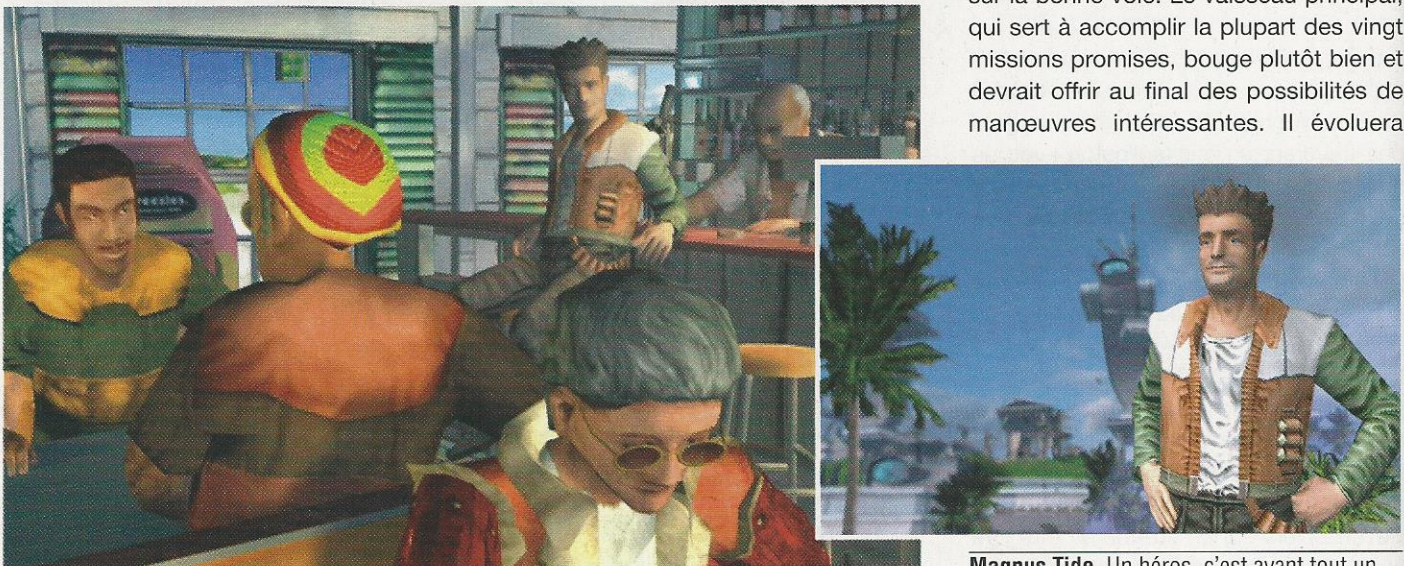
THQ y croit en tout cas. L'éditeur américain a décidé de distribuer mondialement ce jeu sur lequel planchent encore quelques jeunes développeurs allemands regroupés du côté de Berlin sous le nom de Yager Development. Ces fans de Wing Commander ont naturellement choisi le dogfight pour Yager, leur première production développée simultanément sur PC et Xbox. Ils tenteront donc de prendre la relève de Crimson Skies qui avait remis ce style au goût du genre il y a déjà deux ans.

Sous le soleil de l'apocalypse

Si Crimson Skies cherchait plutôt à faire revivre le charme de 1941, Rocketeer ou encore des Têtes brûlées, les influences de Yager se trouvent plutôt dans les classiques du post-apocalypse. Dans un monde qui rappelle Mad Max ou Waterworld, le joueur s'incarne dans Magnus Tide, un pilote free-lance au service d'une corporation menacée par les pirates de l'air qui sévissent dans la région. À moins qu'il ne s'agisse d'une véritable conspiration. Rien de bien nouveau donc sous le soleil post-apocalyptique, si ce n'est une charte graphique plutôt réussie. Le rendu des décors et des aéronefs est excellent, dans un style un peu « sale » qui est souvent la griffe des développeurs de l'Europe de l'Est. Cette touche slave correspond tout à fait à l'ambiance recherchée et constitue un véritable plus pour le jeu.

Alpha-Bravo Bêta-Echo

Pour l'heure, Yager n'a pas encore atteint la phase Bêta de son développement. Un gros travail reste donc à accomplir, particulièrement en ce qui concerne la jouabilité. Mais il est déjà possible d'affirmer que les Berlinois sont sur la bonne voie. Le vaisseau principal, qui sert à accomplir la plupart des vingt missions promises, bouge plutôt bien et devrait offrir au final des possibilités de manœuvres intéressantes. Il évoluera



La buvette Les pilotes finissent toujours au zinc.

Magnus Tide Un héros, c'est avant tout un look d'enfer.



Rendez-vous à la pointeuse Post-apocalyptique mais pas pré-industriel..



Train de nuit Le charme d'une ambiance crépusculaire.

avec une possibilité d'ajout des équipements en cours de jeu. Le joueur devra alterner les points de vue, passant du cockpit à une vue extérieure, ainsi qu'apprendre à optimiser l'utilisation de son arsenal, à l'adapter aux circonstances.

Un mot d'ordre : la diversité

Les missions seront longues et variées dans leurs objectifs, alternant par exemple l'attaque préventive d'une base ennemie, la protection d'un convoi, le sauvetage ou encore un passage subaquatique dans les fjords enneigés. La plupart du temps, le joueur sera accompagné par des alliés gérés par l'ordinateur et dont le comportement s'adaptera aux circonstances. Un certain sens tactique ne sera donc pas inutile. Enfin, l'aspect multijoueurs n'est pas oublié, même si pour l'heure seul un mode permettant de jouer en réseau local est prévu.

Scénario pour dogfight

L'équipe de développement de Yager a sûrement pris conscience qu'il était de nos jours impensable de produire du dogfight pur et dur. Aussi ont-ils choisi de scénariser véritablement le jeu. Entre chaque mission, Magnus Tide pourra donc interagir avec une vingtaine de personnages et sera amené à faire des choix qui influeront dans une certaine mesure sur l'aventure. Il pourra également tester son potentiel de séduction de pilote sur les jolies filles présentes et, qui sait, s'offrir quelques instants de romance dans ce monde de brutes. De véritables acteurs ont prêté leurs voix, anglaises, pour les dialogues, qui devraient être sous-titrés dans la version française. Le tout sera agrémenté d'une heure de cinématiques.

Les développeurs ont choisi de scénariser véritablement le jeu

La volonté de scénariser le jeu se retrouve également à l'intérieur même des missions. Par exemple, la gestion de la musique est dynamique pour être en phase avec l'action. Les compagnons de vol du joueur interviennent également en cours de jeu pour dialoguer avec lui, lui préciser leur position ou l'évolution de la situation. Cette interaction régulière entre le joueur et ses compagnons devrait rendre le jeu plus vivant et plus réaliste.

Bref, les développeurs de Yager ne ménagent pas leurs efforts pour éviter au joueur de sombrer rapidement dans l'ennui, ce qui est malheureusement souvent le cas avec ce type de jeu. Tout le mal qu'on puisse leur souhaiter est d'y parvenir. Il faudra cependant attendre novembre prochain pour avoir la réponse. ■



Le sifflement de la DCA Seul un vrai pilote peut manier aussi bien cette arme.

MIGHT & MAGIC 9

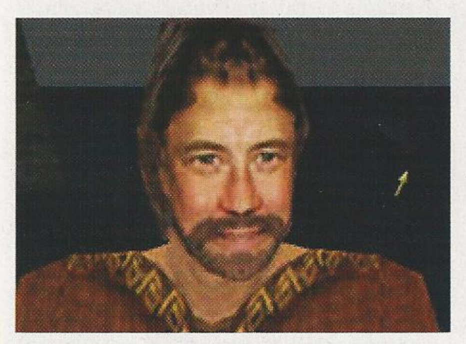
Tout pour les apparences ?

Par Laurent Noël

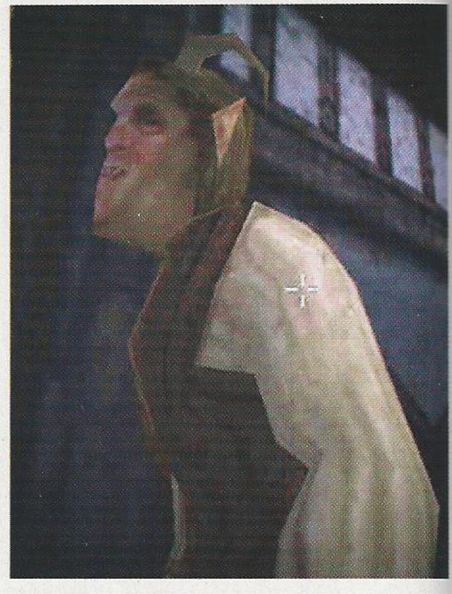
En dix-huit années d'existence, la saga Might & Magic a accompagné des générations entières de gamers. Alors que le quatrième épisode du concurrent *Heroes* débarque, le neuvième opus de la série culte est sur les starting-blocks. Premières impressions sur un titre refait à neuf...

- éditeur **3DO**
- développeur **NEW WORLD COMPUTING**
- genre **JEU DE RÔLE**
- sortie **MAI 2002**
- adresse internet **HTTP://WWW.3DO.COM/MIGHTANDMAGIC/IX**

Dès son premier épisode en 1984 (sur Apple II), Might & Magic innovait en proposant un jeu de rôle en 3D et en vue subjective. Bien sûr, à l'époque, il fallut bien se contenter d'un environnement en fil de fer et en noir et blanc, avec un déplacement case par case. Et s'accommoder de l'impression d'arpenter un immense couloir pourvu de quelques portes et de multiples embranchements que l'on soit en ville, dans un donjon ou une forêt. La couleur n'est arrivée que sur le troisième opus, dans un décor en faces pleines, sans textures. Encore relativement abstrait au regard des standards actuels, et toujours en case par case. C'est seulement avec Might & Magic VI – en 1998 ! – que l'on passe au temps réel. Avec un moteur rappelant les performances de ceux de Doom ou Heretic (en plus fin toutefois). Autant dire que la technique est longtemps restée le gros point faible de la série.



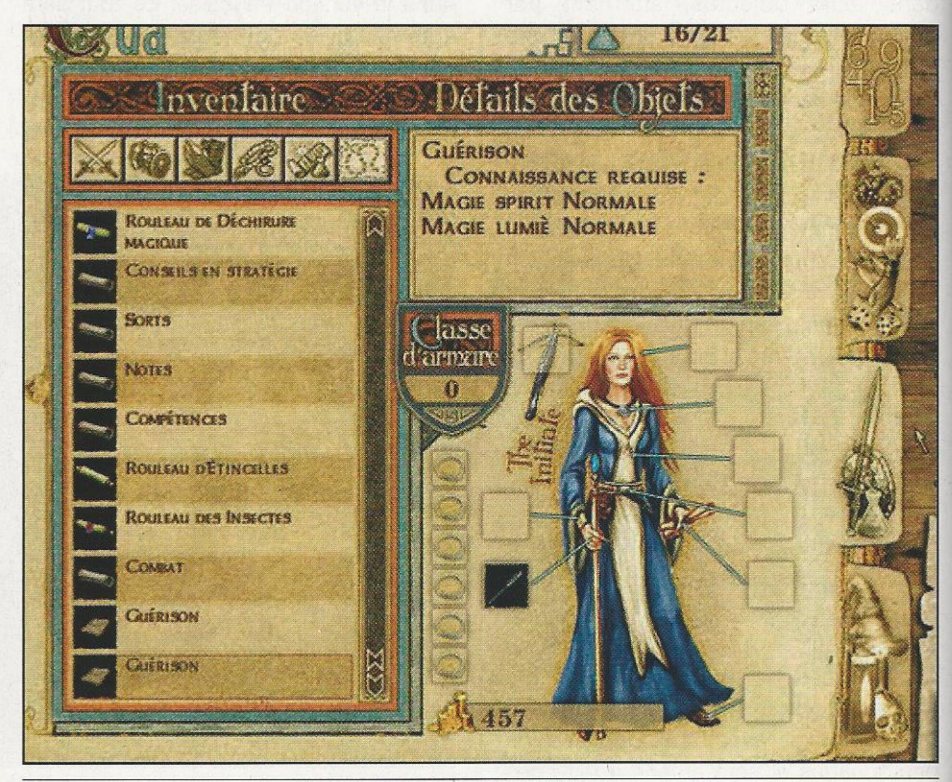
Haute-définition Un soin tout particulier a été porté aux visages des personnages.



Gueule Une modélisation parfois sommaire...

L'annonce du renouveau

Et même s'il est vrai que ce qui importait le plus aux yeux de fans était le système de jeu, riche et éprouvé, avec ses multiples classes et compétences, un sentiment de lassitude commençait à guetter. Comme une impression d'être pris pour des vaches à lait et de refaire toujours le



Interface L'inventaire a bien changé depuis les précédents épisodes. En bien comme en mal.



Petite libellule Ces saletés issues du septième épisode continuent de vous pourrir la vie.



Vieilles connaissances Les éternels squelettes sont encore présents. Mais avouez que maintenant, ils ont la classe !

même jeu. En particulier avec le – très – faible huitième épisode, laid et poussif (selon certaines sources, il n'aurait d'ailleurs été rattaché à la série qu'au dernier moment, pour des raisons purement commerciales...). C'est dire si le nouvel opus est attendu au tournant.
Avec Might & Magic 9, 3DO affiche donc une forte volonté de changement. De refonte de la série pour l'emmener plus loin, plus haut, et lui assurer un bel avenir. D'où le choix d'un nouveau moteur, non plus développé en interne (ils reconnaissent ne pas être très doués pour ça) mais acheté à l'extérieur : le *lithtech engine*. Celui qui a donné de si belles formes à l'agent secret de Sa Majesté Cate Archer.

Pas de prix de beauté

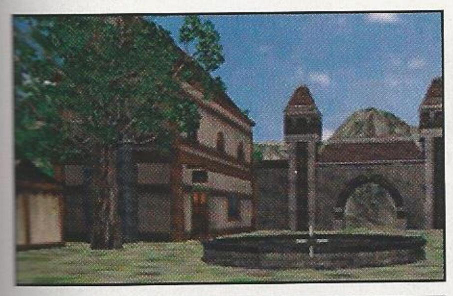
Malheureusement, les premiers instants passés devant l'écran ne sont pas à la hauteur de ce qu'on pouvait espérer d'un tel outil. Peu ou mal optimisé, le moteur affiche un décor bien plus grossier que celui de No One Lives Forever. Rien de rédhibitoire, mais on espérait mieux. Autre point noir, la modélisation des personnages, trop sommaire pour vraiment convaincre (même si eux au moins sont texturés avec soin). À la limite, on a l'impression qu'une plus grande attention a été portée aux animaux et aux monstres qu'aux humains !

Moi vois, moi tue !

Encore une fois, et malgré les dires de l'éditeur, ce n'est certainement pas par sa technique que le jeu parviendra à convaincre. Le scénario et le gameplay rattraperont-ils la sauce ? Rien n'est moins sûr pour l'instant. La progression au cours des premières heures repose encore sur le sempiternel porte-monstre-trésor, qui commence à dater sérieusement. Un manque de renouvellement qui pourrait sérieusement lui porter préjudice. Le jeu de rôle a su s'enrichir considérablement ces dernières années, et les joueurs sont devenus plus exigeants quant à la variété du gameplay.

Système weightwatchers

Pire, tout le système de classes semble avoir fondu comme neige au soleil ! Comme si l'inflation dans le domaine technique ne s'était faite qu'au préjudice de l'intérêt. Quatre races sont disponibles au départ (humain, demi-orque, elfe ou nain), et seulement deux classes : guerrier ou initié, qui se scinderont elles-mêmes en deux selon les promotions choisies. Il ne reste plus qu'à espérer que les compétences secondaires et les quêtes de promotion sauront pallier cette faute.
Les premiers moments passés en compagnie de Might & Magic 9 laissent donc un goût amer. Celui de la trahison. On ne retrouve plus vraiment Enroth, ce royaume médiéval fantastique classique mais toujours de bon aloi. Comme si les développeurs avaient voulu faire table rase des huit épisodes précédents, et de la continuité historique qui s'était petit à petit établie, donnant à l'ensemble une cohérence rare dans l'univers du jeu vidéo. Et profiter du nouveau moteur pour attirer de nouveaux joueurs, tout en laissant de côté les anciens, ceux qui suivent la saga depuis de longues années, qui ont pratiqué Might & Magic en même temps que Heroes. Reste maintenant à savoir si cette amertume parviendra à disparaître avec le temps... ■



Home sweet home Votre village, que vous allez bien vite quitter. Profitez-en...



Souvenirs, souvenirs Un petit musée des horreurs où sont exposés quelques monstres.



Aubergiste ! Maintenant, on peut entrer dans les tavernes et s'y promener.

Question de légitimité...

Par Aymeric de Heurtaumont

Je me souviens avoir souri lorsque Nicolas Gaume, patron de la défunte Kalisto, lançait la "génération numérique", puis, plus tard, quand ce personnage emblématique était emmené en Chine dans les valises de notre bon Président, au nom de l'exception française... Comme il était bon ce temps-là !

Mais voyons les choses comme elles sont ! La génération numérique sera prête lorsque Machpro aura troqué son Auchan contre un site de commerce électronique. En attendant, l'industrie du jeu s'enfonce dans la multiplication facile et stérile de suites inépuisables, comme si, bien plus que l'exception française, le risque éditorial était mort et enterré.

« Replaçons la création au centre de la valeur ajoutée »

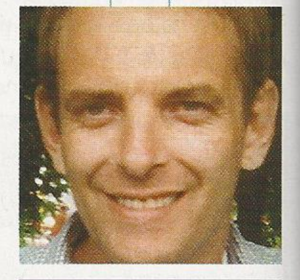
Et justement, sur ce créneau, ce n'est pas si simple. L'éditeur signe un contrat mirobolant avec le créateur/développeur, puis, fort du hit qu'il tient enfin, lancera des suites bon marché avec un studio polonais, le premier étant devenu trop grande gueule et trop gourmand.

Je constate au fur et à mesure de mes rencontres que le développement s'enfonce petit à petit dans une sournoise dépression. Dépression qui ne repose pas sur notre capacité à créer des jeux : les studios indépendants qui se meurent en ont plein les cartons. Pas plus est-elle liée à la clientèle : elle existe, mais cinquante-quatre euros, c'est trop cher. Plus simplement, cette crise remet en question la légitimité de l'éditeur/distributeur et de sa dépensière organisation.

Ma perception radicale et mon sens paysan me disent que si le joueur achète d'abord le studio et la techno qui accompagnent la création, l'éditeur ne sert alors qu'à nourrir les hauts de bilan de la grande distribution. Et qu'à bien comprendre cette évidence, notre industrie perd de son âme, parce que nous n'innovons et ne tentons plus rien.

Si le développeur pense que son concept ne rentre pas dans les clous marketing des mastodontes qui ne savent rien de leur client, il le met alors de côté en attendant des jours bénis. Pour ne pas mourir, le développeur se résigne au créneau commercial peu rentable.

C'est donc le principe même de la distribution que nous devons revoir. Pour ma part, je connais un moyen *offline* de délivrer un support physique au juste prix, directement au client final. Osons donc une autre diffusion et replaçons la création au centre de la valeur ajoutée. Ainsi, et seulement ainsi, la *french touch* réécrira l'histoire de notre industrie. ■

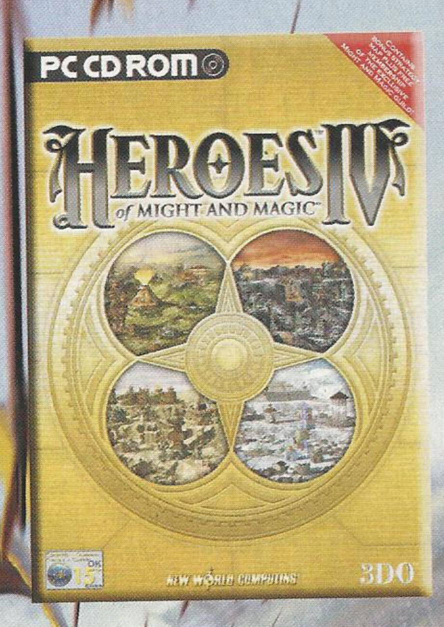


Après six années passées dans la Légion étrangère, **Aymeric de Heurtaumont** devient en 1997 responsable d'exploitation chez Cendant Software (VUP). En 1999, il fonde Booston, une start-up spécialisée dans la distribution de produits High Tech. Il devient ensuite actionnaire et directeur général d'Asuwant Entertainment (jeune studio de développement de jeux vidéo) qui fermera fin 2001 faute d'avoir placé ses concepts (trop chers !) de jeux d'aventure tirés de l'univers de Jodorowsky : les *Méta-Barons*.

bigben interactive

3DO™

HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC®

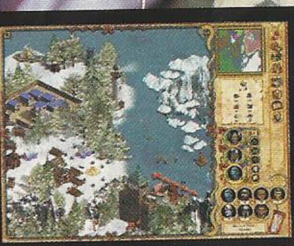


NEW WORLD COMPUTING®









DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

LES SITES INTERNET DE JEUX VIDÉO

En voie de disparition ?

La fin de Joystick.fr est le point d'orgue d'une crise du secteur vidéo ludique : la mort programmée de nombreux sites de jeux vidéo, qu'ils soient professionnels ou amateurs. En mal de rentabilité, le support Internet reste pourtant à bien des égards le symbole d'un renouveau de la presse jeu. Éphémère ?

Par Laurent Noël et Stéphane Moreau

Après avoir fleuri aux quatre coins du réseau, les sites français consacrés aux jeux vidéo semblent désormais en voie de disparition. Amateurs ou professionnels, ils ferment leurs portes les uns après les autres. Dernier en date à s'ajouter sur la liste des disparus : l'emblématique joystick.fr, supprimé car non rentable aux yeux des financiers du groupe Hachette. En ces sombres heures, il n'est pas inutile de revenir sur les raisons qui ont fait que tant de sites ont pu éclore puis disparaître en si peu de temps.

Le web, nouvelle terre promise

Jeux vidéo et Internet ont toujours fait bon ménage, bien avant le développement massif du jeu en ligne. Par tradition, les joueurs sont suréquipés par rapport à la moyenne nationale. Ils disposent généralement d'un ordinateur performant et ont compté parmi les premiers à « consommer » massivement de l'Internet en France. Ils constituent donc un public de base du réseau, toujours à l'affût d'information, de mises à jour et autres patchs... Dans le même temps, les professionnels du jeu vidéo sont également des vieux routiers du média Internet, qu'ils utilisent autant comme outil de travail que de communication. C'est donc le plus naturellement du monde qu'est apparue et a prospéré une « presse » jeu vidéo sur Internet.

Professionnels et amateurs

Une fois mis de côté les sites de fans monogames, l'internaute compulsif pouvait trouver sur la toile de quoi satisfaire son insatiable curiosité grâce à des sites qu'il est possible de diviser en deux grandes familles, souvent adeptes du mariage croisé : les amateurs et les professionnels.
Chez les amateurs, l'engouement pour Internet est venu de la facilité à créer un site. Au lieu d'éditer péniblement un fanzine confidentiel dans son coin, ou d'espérer qu'un magazine national accepterait des piges occasionnelles, l'amateur pouvait désormais mettre en ligne un contenu consacré à sa passion et consultable par tous. En fédérant les bonnes volontés, certains sites ont vite grossi au point de devenir des incontournables, fournissant de l'information et des critiques. À ce stade là, certains projets ont rencontré le monde de la finance et ont basculé dans le professionnalisme. Parfois, ce sont tout simplement les rédacteurs qui après avoir fait leurs preuves dans l'ombre ont trouvé leur place dans le monde du travail. Mais ils étaient bien vite remplacés et tout ce petit monde continuait à produire du contenu. Côté professionnel, le jeu vidéo est rapidement apparu comme un enjeu de taille. S'il y a un public, il y a forcément un filon à exploiter. Ce fut chose faite avec l'apparition de start-up dédiées au contenu jeu vidéo. Que ces sites soient apparus *ex nihilo* ou se soient adossés à des structures plus importantes, ils espéraient bien attirer à eux la masse des joueurs et éventuellement supplanter la presse jeu vidéo papier grâce à la souplesse du support, réactif (mise à jour quotidienne) et interactif (pour télécharger le patch, un clic suffit). Le modèle financier pouvait alors sembler très prometteur, puisqu'il était à la fois



La saga Monkey Island Ce site se consacre exclusivement à une saga culte du jeu vidéo.



La saga Monkey Island Ce site se consacre exclusivement à une saga culte du jeu vidéo.

possible de vendre des espaces publicitaires sur le site et d'exporter moyennant finance le contenu vers d'autres sites généralistes, qui souhaitaient eux aussi fédérer le public jeu vidéo.

Et la bulle explosa...

Tout semblait donc aller pour le mieux dans le meilleur des mondes. Pourtant, deux ans plus tard, il n'en reste quasiment rien.

Chez les amateurs, c'est probablement le phénomène de démobilisation progressive qui a joué. Les fondateurs ont progressivement gagné le monde professionnel ou se sont investis dans de nouveaux projets. La relève n'est pas arrivée, du moins pas en quantité suffisante. Elle aura en plus subi une méfiance croissante des éditeurs, de moins en moins enclins à envoyer leurs jeux gratuitement à des sites trop nombreux et sans grande audience. Au final, il n'existe plus guère que quelques sites de news, ou encore des sites fédérant des communautés autour d'un jeu (nos fameux monogames).

Les sites français sur le jeu vidéo semblent en voie de disparition

Les sites professionnels de jeu vidéo français ont eux, comme la plupart des start-up, subi de plein fouet l'explosion de la bulle Internet. En effet, contrairement aux prévisions, l'argent n'est quasiment jamais rentré. Le modèle publicitaire n'a jamais rapporté autre chose que des sommes marginales et la vente de contenu ne décollait toujours pas, se transformant le plus souvent en échange de bannières. Alors la crise est >>>

>>> venue et les financiers ont choisi de couper les vannes, en commençant par ce qu'ils considéraient comme le plus marginal, donc le jeu vidéo. Plus de levées de fonds donc, quasiment plus de commandes de contenu, la situation devenait intenable. Si quelques rares sites ont réussi à survivre, la plupart ont connu une agonie plus ou moins longue, commençant par des mises à jour de plus en plus irrégulières avant de s'achever par la formule de décès classique du web : *« error 404 : page not found. »* A moins qu'il ne reste qu'une page figée où le script modifiant la date s'exécute dans le vide jusqu'à la fin des temps.



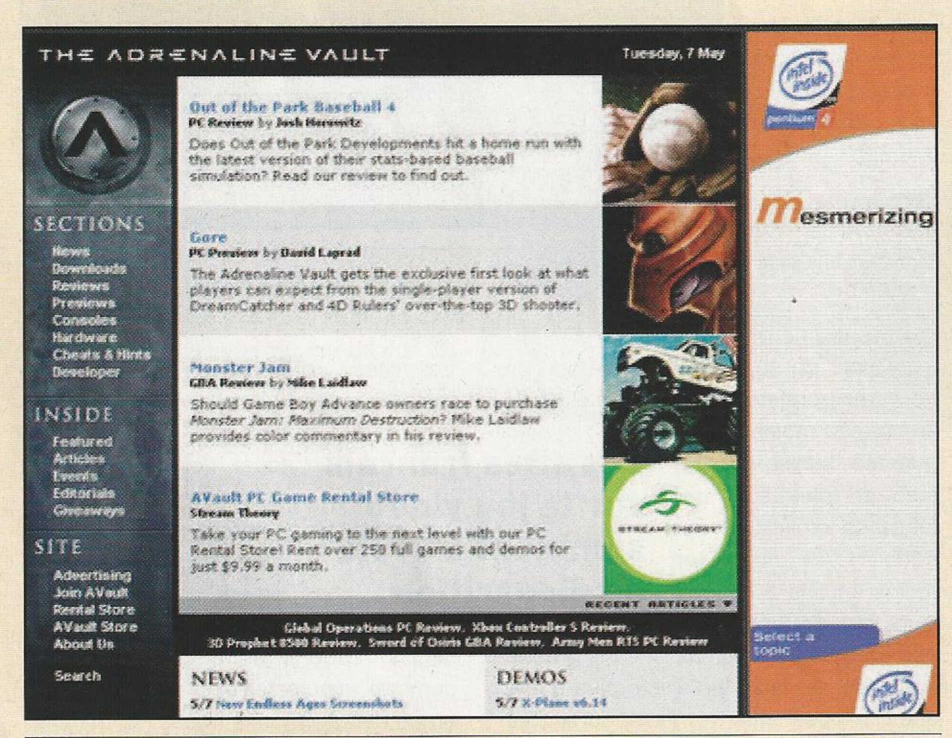
Shacknews Sur le même modèle qu'Adrenaline Vault, un site de news américain qui fait aussi référence.

Quel avenir ?

Il reste aujourd'hui peu de survivants, mais ils profitent désormais du fait d'être quasiment seuls sur le marché. Leur avenir semble donc provisoirement assuré. À côté d'eux, on trouve les plates-formes de jeu en ligne qui sont en train de basculer sur le modèle payant. Pour faire passer la pilule, elles souhaitent offrir un aspect magazine à leurs clients. Néanmoins, il devient difficile de parler de journalisme quand on vend du jeu vidéo dans le même cadre. Au final, c'est peut-être plutôt du côté de la presse papier que viendra la relève sur le réseau. Les magazines ont en effet les moyens rédactionnels et techniques de proposer à des coûts raisonnables un complément en ligne, sans trop se poser de questions de rentabilité. Cependant, la disparition de joystick.fr prouve bien que rien n'est acquis, les éditeurs se montrant de plus en plus frileux devant l'expérience Internet. Et puis, pour un vrai redémarrage de la presse *online*, il faudra attendre que l'industrie vidéo ludique se porte mieux. ■



Score-games Sur le site de la chaîne de magasins Score-games, pas de doutes : on est là pour acheter.



The Adrenaline Vault Ce site américain de référence est un modèle pour beaucoup. De l'actu, des actus et encore de l'actu.



Game One On ne reviendra pas sur les déboires de la chaîne. Son site présente ses programmes et leurs horaires.



Clubic Boutique, site d'information ? Le doute est permis.

In memoriam

Galerie de portraits de quelques vaillants aventuriers du réseau, ces fous qui ont voulu un jour utiliser un nouveau média pour faire partager leur passion du jeu. Et parce qu'ils le valent bien, rendons tout d'abord un hommage à ceux qui sont tombés au champ d'honneur.

GAMESPOT 1998-2001

Audience : 3 500 000 de pages vues par mois
7 rédacteurs

Gamespot est le seul site international de cette sélection. En cumulant les audiences américaines, anglaises, allemandes et françaises, on obtient le premier network mondial dédié aux nouvelles technologies.
Le site de jeux s'inscrivait comme *« le pôle loisirs pour les utilisateurs de ces technologies »*. Et était parfaitement intégré dans la structure générale. Son public ? Les 20-30 ans. Un ton nettement plus adulte donc, et un sérieux qui n'avait d'égal que la volonté farouche de rester envers et contre tout indépendant. De rejeter toute forme de coalition avec les éditeurs. *« C'est le gros problème de cette presse en France : les rapports trop étroits entre l'industrie et la presse. »*
ZDnet devra prendre en 2001 la décision d'arrêter les sites français et allemand, sur un marché en récession. Et ne conserver que la base logicielle. *« Mais la marque n'est pas morte, juste endormie. »* L'envie de revenir est forte. Car *« selon les pays, l'appréciation des jeux est différente. D'où l'intérêt des différentes versions de Gamespot. »*

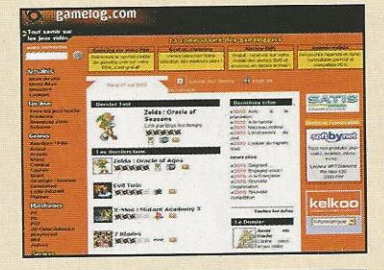


Albions résiste Si le site français a dû fermer ses portes, Gamespot.co.uk, son cousin britannique, continue vaillamment.d'écraser une larme.

GAMELOG 1998-2001

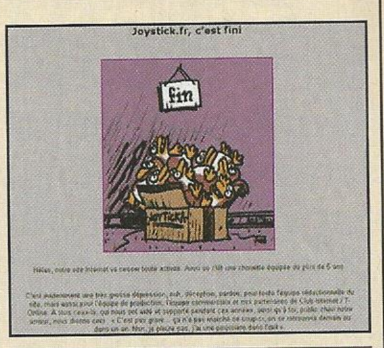
200 000 pages vues par mois
2/4 journalistes permanents + 15 pigistes

Gamelog, ce fut la dernière création de Quelm, première société à avoir misé sur l'information en ligne en France, avec un *« contenu mariant l'exigence du hardcore gamer à une accessibilité pour le grand public. »* Et cela grâce à « des plumes venant de nombreux horizons et ayant un véritable style. À l'origine du ton gamelog, décalé, impertinent. »
Même si le financement s'est fait à la fois par une boutique en ligne et la pub, il a toujours revendiqué et maintenu *« une véritable liberté dans l'écriture car cela aurait été un non-sens éditorial de faire du publi-rédactionnel. »* Si le site n'est pas le plus connu du grand public, cette indépendance de ton lui a valu la reconnaissance des professionnels. Changements de formule trop réguliers, avancées technologiques trop rapides : autant de freins à son plein épanouissement. La fin de Quelm, perdu dans la tourmente de la crise d'Internet, a alors précipité la chute de ces vaillants frondeurs. Malgré tout, pas de regrets : *« On a vécu l'explosion du jeu PC, le passage du jeu vidéo au statut de* mass media, *l'émergence du jeu en réseau. Ce fut enrichissant, grisant, passionnant avec des prises de tête mais aussi de grands moments. »*



Fête des morts Voici ce qui fut la dernière une de Gamelog. Ironie du sort, le site est décédé un 1er novembre !

JOYSTICK 1997-2002



Pauvres pingouins La une du site de Joystick. On ne peut s'empêcher d'écraser une larme.

80 000 visiteurs par mois
Equipe : 4/5 journalistes

Est-il encore besoin de présenter Joystick ? Complément au magazine papier, le site a su s'imposer dans le cœur des joueurs grâce à une équipe qui avait déjà fait ses preuves. Son autre atout, une base de données absolument gigantesque de patchs, vidéos et démos en tout genre. Sans oublier des serveurs nombreux pour le jeu en réseau : une idée originale et forte, qui restera unique. Et tellement prisée qu'il n'est pas rare de voir ces serveurs saturés.
Bref, joystick.fr s'est vite avéré le complément indispensable de son grand frère des kiosques. D'autant que le forum, toujours très vivant, permettait un échange bien plus efficace entre la rédaction et les lecteurs que le sempiternel courrier des lecteurs. Le feedback en temps réel, c'est aussi ça Internet.
On se demande dès lors comment Hachette a pu laisser mourir le pingouin. Un décès qui fait du bruit parmi les gamers. En fait, le site est victime de la politique de l'éditeur, qui a soudain décidé de se séparer d'une grande partie de son activité Internet. Au profit de projets douteux notamment liés à la web TV (un modèle qui est encore loin d'avoir prouvé sa viabilité). Et tout ce qui a été jugé « insuffisamment rentable » est passé à la trappe. Sans états d'âmes.

Les survivants

Heureusement, la vie n'est pas faite que de commémorations mortuaires. Certains sites ont su résister à la tempête. Présentation de ces quelques survivants...

GAMEKULT, créé en 2000



Fourre-tout Le défaut d'Internet : tout est mis en vrac, et on s'y perd parfois un peu.

8 700 000 pages vues par mois
5 journalistes (et des pigistes)

• Gamekult, c'est l'amateurisme passé professionnel. À l'origine du site, des joueurs passionnés qui *« ne se reconnaissaient pas dans le web français »*. Ce qu'ils attendaient : *« réactivité, exhaustivité, ouverture, proximité avec les internautes. »* De l'information en quantité, et sérieuse. En tentant d'être les plus objectifs possible, notamment grâce à une revue de presse internationale. Financièrement, c'est à la fois la publicité et l'éternelle boutique en ligne qui permettent au site de vivre. Et la crise vécue par Internet est pour Gamekult d'abord le signe d'une arrivée à maturité de ce secteur. L'avenir, ils le voient donc avec confiance. Même s'ils reconnaissent les faiblesses de l'information sur Internet (pas assez de recul ni de grands dossiers de fond), ils savent que *« le web propose une véritable réactivité que la presse papier ne peut égaler. »* ■

JEUXVIDEO.COM, créé en 1997

55 193 662 pages vues par mois
9 rédacteurs

• Sans doute le plus connu de tous. Ce site doit sa célébrité avant tout à l'ETAJV, vaste réservoir d'astuces en tous genres envoyées par les joueurs. Sur ce noyau s'est greffé un site d'information. Ses spécificités : mettre en avant aides de jeux et tests (souvent trop gentils, si l'on en croit les réactions des lecteurs), les news étant secondaires. Bénéficiant d'un lectorat nombreux, le site vit à la fois de la publicité, de la vente en ligne et de la création de sites Internet. Avec la discrète présence de Guillemot (détenu par les mêmes patrons qu'Ubi Soft) qui l'avait racheté une petite fortune. Un cas un peu à part, pour une société qui privilégie la « prestation de service » à « l'information ». Comme si ce n'était finalement pas sa vraie vocation. ■

OVERGAME, créé en 1996

5 600 000 pages vues par mois
5 journalistes permanents

• Overgame, c'est le même éditeur que Transfert. Un site *« positionné depuis sa création sur l'analyse de fond des produits et du marché du jeu vidéo. »* Sa constance et sa réactivité lui ont permis de rassembler et fidéliser son lectorat.Financièrement, le site a su se tenir à l'écart de l'euphorie de la net-économie. Et plutôt que d'offrir de trop nombreux espaces publicitaires, il préfère vendre son contenu à d'autres. Mais surtout, Overgame est *« le principal actionnaire de Ligarena »*. Serein, pour l'avenir. Mais conscient de l'étroitesse des liens entre rédactionnel et commercial sur Internet. ■



Fiat Lux Les amateurs offrent parfois une présentation plus claire et lisible que certains professionnels.

FACTORNEWS Créé en 2001

90 000 pages vues par mois
3 rédacteurs

La résistance des amateurs, et le petit dernier de la bande. Sa vocation ? Faire un site *« original »*. *« Nous avons donc pris comme modèle des sites comme Blues News, Shacknews ou Voodoo Extreme. C'est-à-dire des news, le plus possible, mais aussi des liens vers les articles parus sur les autres sites francophones »*, explique Arnaud Castaner. Soit le modèle, simple et efficace, des sites américains. Et parfaitement adapté au support Internet.

Bien sûr, quand on est amateur, la vie n'est pas toujours facile. Aussi, après avoir mis temporairement quelques bandeaux publicitaires pour rembourser les frais d'hébergement, les deux compères préfèrent-ils vivoter avec leurs propres deniers.

Leur grosse crainte pour l'avenir : que l'indépendance éditoriale des professionnels ne survive pas aux lois du marché. *« L'info en ligne a autant d'avenir que le jeu en ligne, à condition de ne pas faire n'importe quoi. »* ■



Noir c'est noir Overgame offre un graphisme austère, en rouge et noir.



Documentaire truffé d'interviews des DJs les plus emblématiques, SCRATCH propose un tour d'horizon complet de l'univers du deejaying hip hop. Des pionniers qui ont commencé à isoler les breaks de certains morceaux pour créer de nouvelles ambiances jusqu'aux techniciens maniaques de la côte Ouest qui ont amené ce que l'on désigne désormais sous le nom de "turntablism", voici la saga de techniciens des platines qui ont radicalement changé la face du hip hop. SCRATCH raconte leur histoire, des temps héroïques du deejaying à nos jours.
SCRATCH
UN FILM DE DOUG PRAY
DANS CE DVD
Le film en version originale sous-titrée
Les chapitres
LES SUPPLÉMENTS
LES SCÈNES ADDITIONNELLES (60', VOST)
SCRATCH : de A à Z
LA BANDE-ANNONCE (VOST)
ENTRETIEN avec DJ CUT KILLER (VF)
L'INTERVIEW du réalisateur (VOST)
LES DJs de SCRATCH
LIEN INTERNET
Format : 1.77 format respecté
Image : 16/9 compatible 4/3
Piste son : anglais 5.1
Disponible en VHS et DVD VIDEO
à partir du 19 juin 2002
SEVEN 7 SEPT

LANFEUST

Magiciens de la 3D

Suite de notre navigation avec l'équipage de Captain Interactive, nous plongeons ce mois-ci dans les entrailles de Lanfeust à la rencontre des créateurs du moteur du jeu. Par Nicolas Moreau

Un jeu vidéo, c'est un scénario, des graphismes, mais c'est bien entendu également une machine qui met tout cela en mouvement, généralement grâce à un moteur 3D temps réel. Ce qui est la spécialité de Nadeo, un jeune studio de développement issu d'une structure plus vaste spécialisée dans l'animation 3D, la société Duran Duboi. C'est à ce studio que Captain Interactive à confié la réalisation du moteur de Lanfeust.

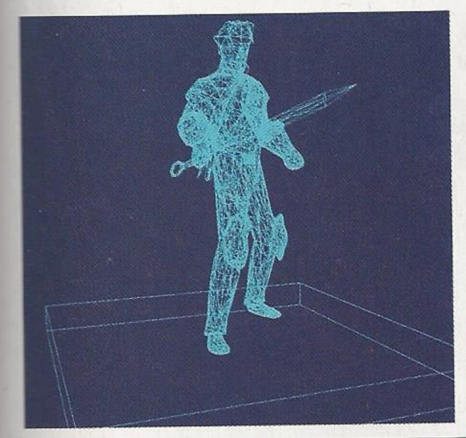
Le travail d'un studio de développement est de transformer un contenu créatif en jeu vidéo. Il peut être exécuté en interne ou sous-traité, ce qui est le cas de Lanfeust, Captain Interactive ayant confié la réalisation du jeu à Nadeo, qui malgré sa création relativement récente apparaît déjà comme un spécialiste du genre. En effet, ce studio travaille dans le même temps sur la mise au point de Virtua Skipper 2, ainsi que sur un projet « mystère ». Pour la réalisation, l'équipe de Nadeo, une dizaine de personnes en tout, dispose d'un moteur 3D, de tous les outils adéquats pour le faire évoluer et intégrer des éléments, ainsi que d'une solide expertise dans le domaine du temps réel. Avant de développer des jeux vidéo, elle avait mis au point un outil pour réaliser des story-boards de films d'animation. De plus, elle peut compter sur l'aide des autres vastes équipes de Duran Duboi, dont elle partage les locaux. Cette importante société d'animation 3D a de nombreux projet en cours de réalisation, dont un film basé sur l'œuvre de Bilal. À cette occasion, des outils permettant une production efficace ont été mis au point, ce qui offre aujourd'hui la possibilité à Nadeo de travailler vite et bien.

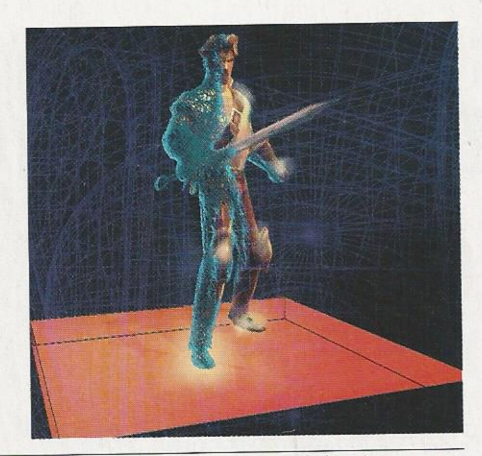
L'heure des choix

Pour le moment, le projet Lanfeust est en phase de démarrage. C'est donc l'heure des choix, celle où sont déterminées les priorités que devra satisfaire le moteur. Un premier niveau de jeu a



été créé pour pouvoir tester le produit et définir les priorités. À l'heure actuelle, Lanfeust devrait tourner sur un ordinateur normal, sans pour autant offrir des graphismes au rabais. Les





Modélisation La priorité des créateurs est d'aboutir à un environnement vivant.

priorités des développeurs sont d'offrir un environnement vivant, où il sera possible d'afficher beaucoup de personnages en même temps, ainsi que de laisser au joueur une grande liberté d'exploration des sept niveaux qui devraient constituer la version finale du jeu.
D'ailleurs, le fait d'être un sous-traitant technique ne veut pas dire que Nadeo se considère comme un simple exécuteur des basses œuvres. L'équipe à une véritable volonté d'obtenir le meilleur résultat possible en adéquation avec les attentes du joueur. Dans la réalisation du *level design*, le souhait est que le plaisir de jouer soit aussi le plaisir de découvrir. Ainsi, un soin particulier sera apporté à chacun des niveaux du jeu et à la façon dont le joueur pourra les explorer, en découvrir les subtilités. La devise de Nadeo pourrait être « d'abord je teste, ensuite je produis », car si ses membres sont tous des développeurs émérites, ils n'en sont pas moins des joueurs. Ainsi, ils tiennent à vérifier que les choix faits par la réalisation aient un véritable intérêt ludique.

Le directeur technique est une passerelle entre la création et la production

Le directeur technique a un interlocuteur de référence : le D.A.

Si tout le monde a sa spécialité chez Nadeo, il est un membre de l'équipe au statut particulier : le directeur technique. Florent Castelnerac, qui occupe ce poste, doit bien entendu fédérer les talents des autres en dirigeant la manœuvre. Mais il sert avant tout de passerelle entre la création et la production. Il se retrouve ainsi en première ligne, faisant office d'interface entre son équipe et les demandes du commanditaire du projet. Son interlocuteur privilégié est généralement le directeur artistique du projet, soit, dans le cadre de Lanfeust, Benoît Munoz de Captain Interactive. De la collaboration de ces deux hommes dépendra en grande partie la qualité de la version finale du jeu. Heureusement, tout semble aller pour le mieux entre ces deux directeurs. Il faut dire que Florent a un atout important pour cette mission, puisqu'il est capable de mettre en berne sa sensibilité artistique. Il considère en effet qu'il vaut mieux laisser toutes les prérogatives dans ce domaine à des personnes qu'il juge plus compétentes que lui. Ce relatif effacement ne rime pas pour autant avec frustration, puisqu'il trouvera avant tout une pleine satisfaction dans le plaisir du travail bien fait. Et aussi dans celui de jouer. ■



Quelques conseils avant de s'attaquer à un moteur 3D

Pour travailler sur un moteur 3D, il faut bien entendu des compétences techniques et une grande maîtrise de l'outil informatique. En conséquence, une formation technique solide est indispensable, mais ce n'est pas forcément très dur à trouver. *A priori*, il n'est pas indispensable de sortir d'une école d'ingénieurs, mais cela peut tout de même aider. En effet, chez Nadéo, le noyau dur de l'équipe est constitué de cinq personnes issues de l'Ensimag, où elles ont toutes fréquenté le club de développement de l'école. Etre passé par là constituerait donc un atout pour postuler chez Nadéo. En plus de la formation, quelques qualités indispensables sont également recommandées telles que rigueur, volonté et relations humaines. Enfin, il faut bien évidemment avoir envie de travailler sur le jeu vidéo et donc apprécier ce loisir.
Ceux qui visent le poste de directeur technique doivent être prêts à faire le sale boulot, délaissant le confort douillet de la programmation pour affronter le feu continu des demandes et interrogations des partenaires et autres clients. L'écoute devient une qualité indispensable, ainsi que la capacité à faire converger les qualités de son équipe vers un but précis. Au final, devenir directeur technique tient un peu du sacerdoce. En conséquence, ce n'est pas forcément une promotion ultime. Celui qui devient directeur technique est en fait souvent celui qui semble le plus apte à remplir cette fonction parmi les membres de l'équipe.

Game One chaîne indépendante

Par Axel Belliard

Game One est-elle victime de son succès ? La première chaîne de télévision dédiée aux jeux vidéo vient de dépasser la barre des trois millions de téléspectateurs et, au même moment, on l'accuse d'être « vendue » aux éditeurs qui investissent en publicité. Si je prends l'occasion de m'exprimer ici (merci d'ailleurs à *Gen4*), c'est parce que nous, journalistes de Game One, en avons assez que notre travail soit traîné dans la boue. Au moment où la France vient de montrer son attachement à la démocratie et à la tolérance, il est consternant de constater que certains tirent à boulets rouges sur la chaîne sans même essayer de savoir comment elle fonctionne. Voici donc quelques éléments de réflexion à l'usage des esprits chagrins.

« Nous, journalistes de Game One, en avons assez que notre travail soit traîné dans la boue. »

Game One appartient à Bruno Bonnell, le P-dg d'Infogrames, société dont sont issus les actuels dirigeants de chaîne. Ce fait est interprété par certains comme la preuve que nous ne pouvons pas exercer notre métier en totale indépendance. Depuis mon arrivée, nous n'avons subi aucune pression d'Infogrames. Je n'ai jamais vu Bruno Bonnell dans nos locaux et ne suis même pas sûr qu'il me reconnaîtrait si l'on se croisait ! Les opinions de chacun des journalistes, dont certains sont présents depuis la création de la chaîne en 1998, sont aujourd'hui entièrement respectées et le seront tant que Game One me fera confiance. Ce point a d'ailleurs été l'une des conditions de ma venue. D'ailleurs, si le marketing et le rédactionnel n'étaient pas complètement séparés, le CSA nous sanctionnerait à raison. Pour être franc, nos problèmes avec le CSA sont d'une autre nature. En effet, on nous demande de veiller à ne pas montrer trop de jeux « violents »…

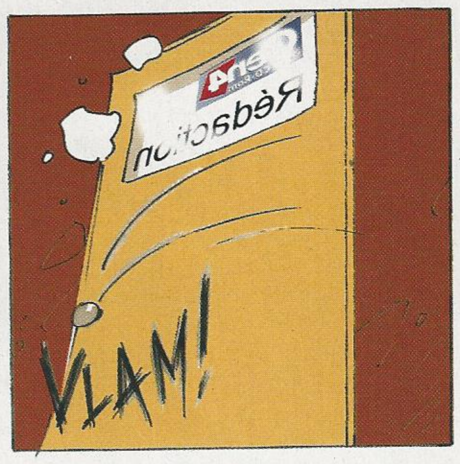
La publicité est certes plus présente à l'antenne. C'est la juste conséquence de la progression constante de notre audience. Et c'est ce qui nous permet de financer nos programmes actuels et futurs. Par exemple, nous irons davantage à la rencontre des développeurs, partout dans le monde. Parce que le jeu vidéo n'est pas qu'un produit, c'est aussi une création, une œuvre et des idées. Or, pour préparer des émissions de qualité, il faut des moyens. Depuis son ouverture en 1998, Game One accuse un déficit moyen de 30 millions de francs. Bruno Bonnell n'épongera pas nos dettes éternellement et il est vital que l'industrie des jeux vidéo nous soutienne.

Dans ce contexte, nous faisons juste notre devoir de journaliste, à savoir mettre en avant ce qui fait l'actualité des jeux vidéo. Dernièrement, il s'agissait des sorties de la Xbox et de la GameCube, de titres excellents comme Metal Gear Solid 2 (Konami), Ico (Sony), Civilization III (Infogrames), Halo (Microsoft) ou encore Pikmin (Nintendo). De manière générale, l'éditeur le plus cité sur la chaîne n'est autre que Electronic Arts, le leader mondial. Tout cela n'a rien à voir avec la pub. C'est juste de la cohérence et de l'honnêteté. De la même manière que la rédaction de Gen4 nous offre ici un droit de réponse après nous avoir critiqué. C'est ça, la liberté de la presse.



Axel Belliard rédacteur en chef de Game One. Venu de la presse écrite, il rejoint la presse jeux vidéo en 1998 lors de la création du magazine PlayPower dont il deviendra le rédacteur en chef-adjoint jusqu'à l'arrêt du titre en 2001. Il collabore ensuite à plusieurs supports dont Jeux vidéo Magazine, Consoles Max, PC Jeux, le site internet GameKult et l'hebdomadaire Le Point. Début 2002, il assure la rédaction en chef du guide officiel GameCube avant de se lancer dans l'aventure Game One en mars dernier.







La rédac en folie

21 avril

Au royaume des aveugles, le borgne est roi. Léo creuse une tranchée dans les bois avoisinants et enterre des boîtes de jeux. Juste au cas où… Un peu plus tard dans la journée naîtra le concept de Résistance Soluces, un magazine dédié aux FPS et autres jeux intelligents comme Return to Castle Lepen, etc.

22 avril

La terre est toujours ronde. Laurent, qui ne quitte plus ses collants moulants depuis Freedom Force, son costume de super-héros comme il dit, propose de tailler à la machette un chemin spécial pigiste à travers les arbres pour tenter de retrouver la rédaction. Nicolas, lui, se penche sur le problème de la téléportation.

23 avril

Soirée Gamecube. La rumeur veut que tout le monde reparte avec une console. Problème : trois listes, autant de pastilles, bleu, jaune et rouge. Suffit de trouver la bonne. On prend l'ascenseur avec Gérard Holtz. Jérome chante *Putain de camion.* Cooli se balade avec un carton vide. Des invités se disent que ce mec doit être trop VIP : il l'a déjà. Le lieu est blindé : des lofteurs (Jean-Édouard, Laure, Stevy), Helene Segara, Marcel Dessailly, Ophélie Winter, Jamel Debbouze, Samantha Fox, le 113, Saian Supa Crew, etc, etc. À la sortie, que dalle...

24 avril

Le lendemain matin, en métropole, un virus téléphonique, le Firon.cube@home, se répand dans les rédactions et chez les éditeurs. Totalement polymorphe, il combine de manière aléatoire plusieurs agents infectieux :

1) Bonjour, ici Jérôme Firon, tu as reçu un Gamecube ?
2) J'ai eu la pastille bleue, c'est la bonne ?
3) Je veux faire un dossier Nintendo !
4) J'adore tout ce que vous faites, tu as un Gamecube ?
5) Tu peux m'avoir un Gamecube ?
6) Tu crois qu'on va avoir un Gamecube ?

Analyse et résumé d'infection du 28/04/02
Electronic Arts 1-2-4-4-4
Take Two 2-2-1-4-5
Nintendo 5-5-5-5-3
Hotline Nintendo 3-1-4-6-5-5
Standardiste de l'immeuble Nintendo 1-2-2-3-5-5-5
Standardiste de l'immeuble voisin de Nintendo 2-5-5-6-4
Voisin du standardiste de l'immeuble voisin de Nintendo 1-4-5-5
Résultat : 0 Gamecube

26 avril

Suite à notre annonce, Sébastien reçoit une fille toute mimi, Valérie, pour faire des piges. Éberluée, la rédac' se demande si cet étrange animal est bien comme sur les posters. Lorsque Cooli se lève, bien décidé à vérifier, promptement, nous lui disons que ce ne sont pas des choses qui se font. En plus, sont vraiment crades les posters de sa chambre.

27 avril

Un cri perçant surgit du bureau de Sébastien : « Jah ! Rastafari ». Plus rien.

28 avril

Cooli croit dur comme fer que l'avenir est dans l'audiovisuel. On lui fait passer un casting dans la salle du bas. Dans le noir, durant 5 jours.

09 mai

Loïc laisse éclater sa satisfaction. Il vient de rendre un texte digne du Pulitzer : un intéressant dossier de trente-six pages sur l'influence culturelle des univers multijoueurs coréens auprès des populations urbaines en bas age dans le Sud du Périgord à l'aube des années 90. Incroyable.

11 mai

Apres trente-huit jours d'incubation, Sébastien se décide à écrire son édito, un imposant pavé de deux cents trente-trois signes. Fabien tombe à genoux et prie en tremblant : « un texte … »
L'opération est délicate. Avec une telle force de méditation, les experts estiment qu'un seul mot tapé sur Word peut avoir la puissance d'une bombe atomique de cinquante mille mégatonnes. Tout va bien, c'est juste en cas de lecture. Rassuré, Jérôme se jette sur l'imprimante, arrache le texte : « c'est un collector, il y en a que deux dans le monde, le dernier date de Clovis. » Fabien lui rétorque : « tu n'as pas compris, c'est un signe, c'est la fin du monde ! ». Jérôme : « ça veut dire qu'il y aura plus de Gamecube ? »
Analyse et résumé d'infection du 11/05/02
Nintendo 5-5-5-5-5-5-5-5-5-5-5-5-5-5-5-5-5-5-5-5-5-5-5
Résultat : 0 Gamecube

Rappel : Si vous ou l'un de vos amis êtes possesseurs d'un Gamecube, vous pouvez faire le bonheur de quelqu'un. Merci.

Jérôme Firon
Opération Gamecube
46 rue Troyon 92310 Sèvres ■

Le système de notation

★☆☆☆☆
À éviter absolument. À la limite du scandale.

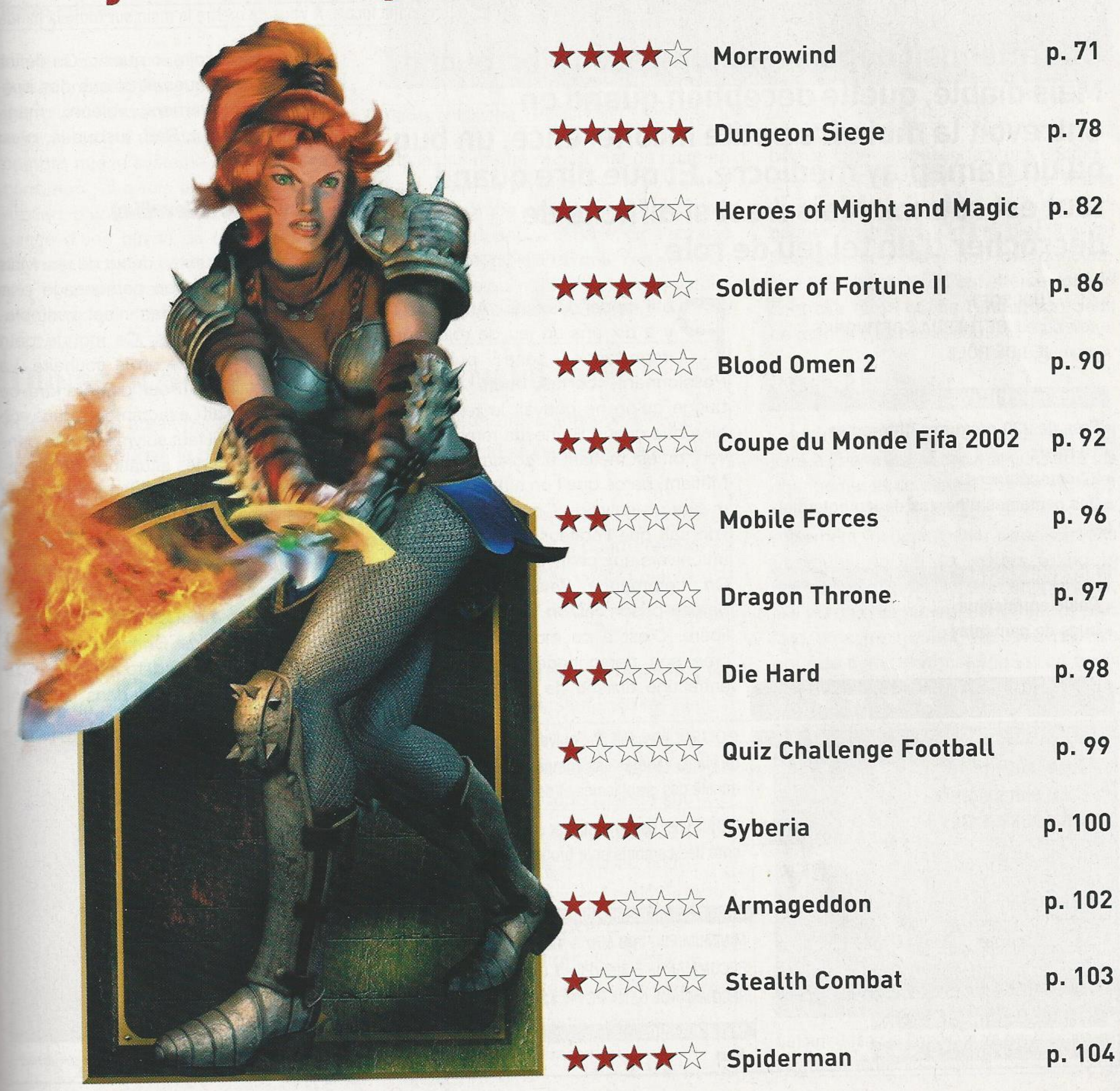
★★☆☆☆
Globalement décevant. À moins d'être fanatique de ce genre de produit. Et de ne rien avoir d'autre à se mettre sous la main.

★★★☆☆
Honnête. Pas transcendant, mais on aime. Franchement agréable, si on apprécie ce type de jeu. On a envie de l'avoir.

★★★★☆
Excellent. Ce titre apporte sa pierre à l'édifice. De nombreuses heures de jeux garanties. Et de l'innovation en prime. On achète, sans hésiter.

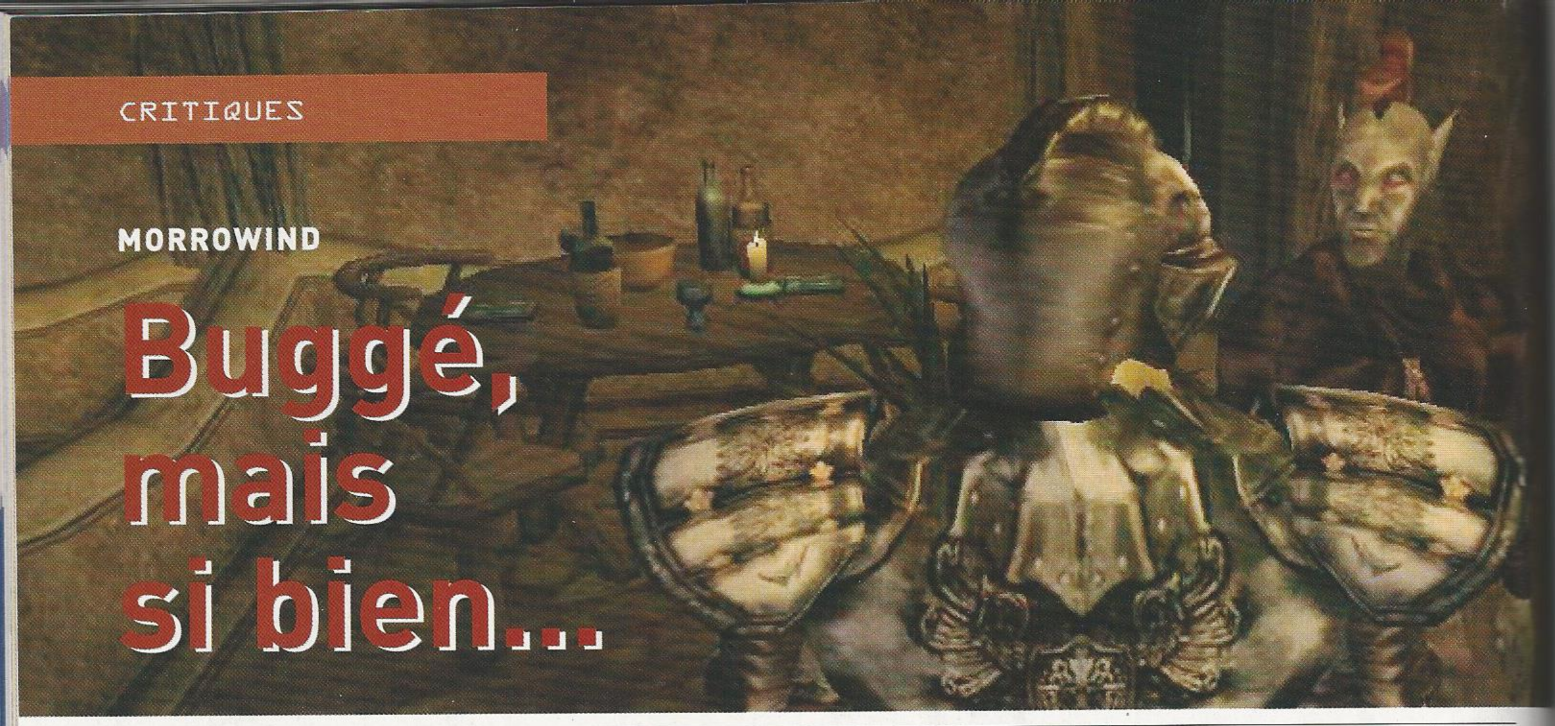
★★★★★
À acquérir les yeux fermés. Cette œuvre révolutionne le genre. Ou mieux, en crée un nouveau !

Les jeux critiqués ce mois-ci



MORROWIND

Buggé, mais si bien...



Malfrat Cet elfe noir fait partie d'une mafia locale. À vous de mettre la main sur toute la bande.

On l'attendait depuis longtemps, ce Morrowind. Mais diable, quelle déception quand on entrevoit la moindre petite incohérence, un bug ou un gameplay médiocre. Et que dire quand tout est réuni... Mais il est si difficile de décrocher d'un tel jeu de rôle... Par Léo de Urlevan

- éditeur **UBI SOFT**
- développeur **BETHESDA SOFTWORKS**
- genre **JEU DE RÔLE**

Tout en chiffres

- **Près de 220 créatures différentes**
- **10 races**
- **27 compétences**
- **Des centaines d'heures de jeu potentielles**

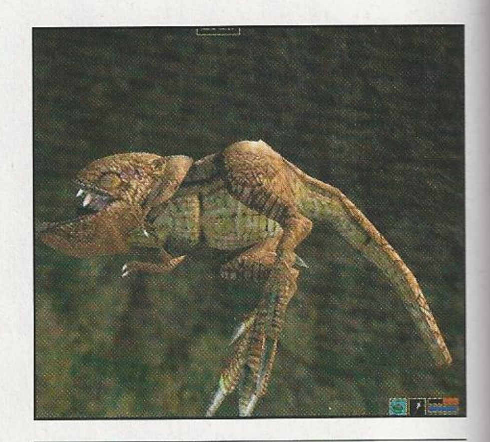
Version testée

- **finale américaine**
- **bugs de gameplay**

Petit rappel des faits : Arena était il y a dix ans un jeu de rôle d'une importance sans précédent. Passionnant, certes, mais tellement buggé qu'on ne pouvait le terminer. Si bien que quand Bethesda remet le couvert, on est méfiant et confiant à la fois ! Méfiant, parce que l'on n'a pas envie de revivre un calvaire. Confiant, parce que l'on sait que l'éditeur nous aura pondu un univers aux petits oignons.
On commence l'aventure dans un bateau-prison, et on est tout de suite libéré. C'est à ce moment-là que l'on crée son personnage. On a le choix entre une dizaine de races : humains, bretons, elfes noirs, orques... On définit des caractéristiques ainsi que des spécialisations (guerriers, voleurs, magiciens, archers...). Bref, jusque-là, c'est très classique.

Mort au *power levelling*...

Et ça l'est toujours au début du jeu. Mais plus on pratique son personnage plus on comprend que rien n'est véritablement comme ailleurs. Ce monde peut être abordé comme on le souhaite. La liberté est totale. Pour comprendre ce que l'on faisait exactement dans ce bateau prison, il faut suivre la quête principale. Il y aura des situations de blocage à un moment : il faudra donc faire des quêtes annexes pour la progression du personnage. Mais on peut aussi faire du *power levelling*. Dans ce cas, c'est un peu frustrant. Le *power levelling* a pris tout son sens avec les MMORPG. Mais là, il s'agit de *offline*. On finit donc par se dire que le jeu prend toute sa saveur quand on s'implique dedans, c'est-à-



Un vrai zoo Quel bestiaire de dingue...

Verdict ★★★★☆

CLASSEMENT COMPARATIF

1 > MORROWIND
2 > BALDUR'S GATE 2
3 > BALDUR'S GATE

PRIX env. 55 €
JOUEUR 1
PUBLIC à partir de 12 ans
ADRESSE INTERNET www.morrowind-fr.com

Graphismes :	★★★★☆
Audio :	★★★★★
Multijoueurs :	★★★☆☆

POUR L'étendue de l'univers, la durée de vie, la variétés des compétences, la qualité des graphismes et de la bande-son.

CONTRE Le gameplay et ses bugs, la médiocrité des combats et le brouillard de guerre.

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM PIII -**700** MHz & **128** Mo de RAM
RECOMMANDÉ ÉditeurPIV- **1** GHz & **256** de RAM
RECOMMANDÉ GEN4 PC PIV **1,5** GHz & **256** de RAM

MULTIJOUEURS

Non

>>> dire, en résolvant les quêtes. Dans Morrowind, il y a quêtes et quêtes. D'abord, il y a celle qui va nous faire découvrir le monde, son contexte politique, ses clans... Elle nous permet de rencontrer plein de gens qui vont nous demander d'aller chercher tel objet, d'aller voir cette personne. Au bas mot, quarante heures de jeu. Et il y a les centaines d'autres quêtes. Elles peuvent consister à raccompagner une personne perdue chez elle, à apporter un objet. Parfois, cela peut se corser et une quête peut avoir la complexité d'un scénario traditionnel ! Celle-ci par exemple.



Races et histoire Des humains aux orques, une dizaine de races sont proposées.

Entre autres...

Une des quête nous est proposée par un soldat impérial. Fatigué de courir après des criminels qui seront libérés rapidement après leur arrestation, il s'est rendu compte que le système était gravement corrompu ; il a mis en parallèle la corruption d'un haut magistrat et l'émergence d'une guilde de criminels, sorte de mafia locale mettant en péril la guilde des voleurs traditionnels. Il faudra découvrir qui sont les membres de la mafia, les mettre hors d'état de nuire en jouant sur les rivalités entre voleurs et mafieux, grâce aux les petits espions. Pas facile quand, à la base, on n'est pas dans cette guilde et que l'on joue un orque, race qui n'attire pas la sympathie. Toutes les quêtes proposées à votre personnage ont cependant une solution, enfin, pour ce que l'on en a vu. Il faut dire que le moteur n'aide pas non plus à gagner du temps. On est bien loin de Dungeon Siege et de son idée principale : "*No loading*." C'est même tout le contraire et ça gâche l'immersion dans ce monde très bien fichu.

Ô rage, ô désespoir...

Certains d'entre vous ont peut-être déjà joué à Everquest et ont mal supporté les changements de zones. Et bien là, c'est un peu le même principe et c'est complètement insupportable. Dans certains passages, on fait dix mètres, le jeu se fige dix secondes, on refait vingt mètres, là il y a un chargement et dix mètres plus tard, un autre à-coup. Très, très mauvais pour les nerfs, surtout lorsque l'on commence à bien s'impliquer dans le >>>



Cumul Quand le brouillard de guerre s'ajoute au brouillard météorologique !

Dungeon Siege contre Morrowind

Cet *encadré* aurait pu figurer dans le test de Dungeon Siege, mais on a reçu Morrowind durant le bouclage. Après, donc. Morrowind et Dungeon Siege sont des jeux de rôle qui s'adressent à deux publics différents.

Dungeon Siege : action 100 % linéaire. On dirige plus une équipe qu'un personnage. La durée de vie est estimée à trente heures, pas plus. On pourra recommencer le jeu deux ou trois fois pour axer davantage le groupe vers la magie, les combats rapprochés ou à distance. Bref, cent heures et on a tout vu. Mais ce sont cent heures plutôt intenses et captivantes.

Morrowind : action à 10-20 %, beaucoup plus cérébral que DS. On réfléchit à la façon de résoudre les quêtes. Quant au parcours, il est tout, sauf linéaire. Bien sûr, les quêtes suivent un ordre logique. Mais rien ne vous empêche d'en poursuivre quinze de front, de terminer par la dernière, et de faire du *power levelling* entre temps. Et pourquoi ne pas assassiner un allié pour le dépouiller de ses objets ? Impossible dans DS. Quant à la durée de vie, c'est incalculable. Certaines quêtes sont communes à toutes les factions, mais la plupart sont uniques en fonction du métier et/ou de la race. La durée de vie est estimée à cinquante heures pour la quête. Il faut bien compter une vingtaine d'heures supplémentaires pour des quêtes annexes qui vous permettront de niveler un peu. Bref, soixante-dix heures pour une race. Il y en a dix. Multipliez. À côté de cela, chaque race peut mettre en avant telle ou telle compétence (vingt-sept au total) pour vivre des aventures similaires, mais résolues différemment.



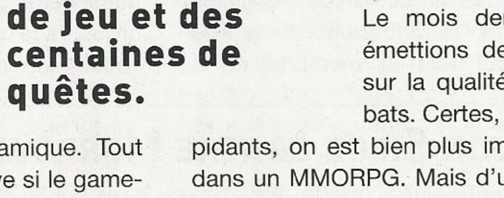
Interface efficace On a toutes les données sur un seul écran.



Multitude Et il y en a 220 dans le même genre !

>>> jeu. Techniquement parlant, il y a aussi un autre problème : le brouillard de guerre, à couper au couteau. On ne voit pas à cent mètres. Le décor apparaît d'un seul coup.

Imaginons un arbre ; non ne l'imaginons pas. Imaginons que l'on ne voit rien ; on fait un pas de plus et des branches se dessinent dans le ciel. Elles sont blanches, on ne sait pas si c'est une créature ou autre chose (c'est un autre souci : tout le monde ne vit que par rapport à vous, vos trajets ; on peut donc parfois voir des créatures complètement figées parce qu'elles ne vous ont pas détectés. Pas gênant quand la créature est terrestre, un peu plus quand c'est un oiseau géant immobile en l'air). Encore un pas, et la moitié de l'arbre ainsi que certaines branches, les plus proches, se texturent. Bref, le jeu est très beau de près mais beaucoup moins intéressant en vue panoramique. Tout ceci ne serait pas très grave si le gameplay était vraiment au point. Or, ils s'en faut de beaucoup. Si les graphismes sont parfaits dans les donjons (pas de point de vue éloigné), la maniabilité est une catastrophe. Surtout dans les donjons où les passages sont étroits. L'ouverture d'une porte dans un couloir permet bien sûr d'accéder à une nouvelle pièce mais condamne souvent le couloir lui-même. Parfois, c'est encore pire. Il suffit qu'un personnage se trouve au milieu d'une rue pour qu'il devienne difficile de passer derrière lui !



Le mois dernier, nous émettions des réserves sur la qualité des combats. Certes, ils sont trépidants, on est bien plus impliqué que dans un MMORPG. Mais d'une part, ils sont répétitifs et d'autre part, on se retrouve avec un Diablo-like tant les clics

Semi-localisée, ça veut dire quoi ?

Le jeu Morrowind sortira en deux versions. La première, avec laquelle a été réalisé ce test, devrait être disponible quand vous lirez ces lignes. Attention, elle est semi-localisée. En fait, il s'agit d'un import. Les textes et les voix sont en anglais. Au mois d'août sortira une version française, celle des non-bilingues, car Morrowind représente en texte l'équivalent de six livres. Il peut y avoir un autre avantage à préférer la VF. S'il devait y avoir un patch, il sera peut-être intégré à celle-ci. Mais là, on s'avance peut-être.



Effets du brouillard de guerre À proximité du champignon géant de gauche, un arbre se dessine, violemment.



Multitude Et il y en a 220 dans le même genre !

de la souris sont incessants. Autre truc agaçant, on ne sait jamais si le combat envers telle nouvelle créature va être facile ou pas, c'est au bonheur la chance. C'est sans doute pour éviter le *power levelling*.

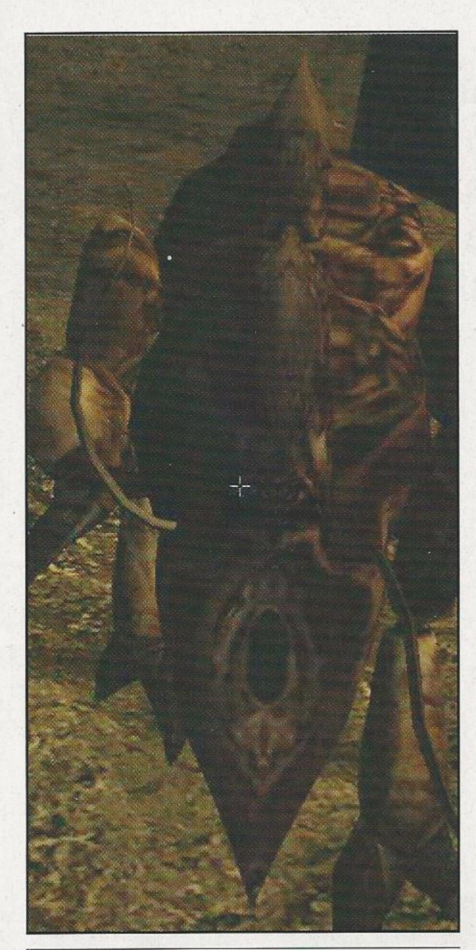
Déjà accro

Avec tout ceci, le jeu devrait se prendre une étoile, ou deux s'il se décidait à faire beau aujourd'hui ! Et bien non, vous pouvez le constater. On se retrouve dans le même cas de figure que dans Arena. Tous les défauts ne pourront pas être corrigés par un patch. Mais le jeu se vit et ça, c'est plutôt rare. On a à la fois envie de découvrir le bestiaire, de comprendre le système politique, de mener un personnage au bout de la quête principale et de suivre son évolution. Quel MMORPG peut s'enorgueillir de cela ? Comment se passe l'évolution du voleur ? Et celle de l'archer ? Autant de questions qui restent encore sans réponses tant il a fallu aller à l'essentiel pour ce test. Le système de Morrowind est l'anti Dungeon Siege, c'est un vrai jeu de rôle.



Gare aux bipèdes Contre les elfes et autres deux pattes, les combats deviennent plus chauds.

Si Dungeon Siege est très bon, ça ne veut pas dire que Morrowind est très mauvais. Bien au contraire. Vous choisirez au feeling (voir encadré). Il faut tout de même savoir qu'en fonction des spécialisations choisies en début de partie, vous n'aurez pas les mêmes quêtes à accomplir. Est-ce à dire que c'est le premier jeu la durée de vie infinie ? Peut-être. Et ça reste bien plus intéressant que n'importe quel MMORPG. ■



Infini Le premier jeu à durée de vie sans limite.



Curiosité Nous voulons tout découvrir : le bestiaire, le système politique et l'aboutissement d'un personnage.

Compétences

Ce qui fait le charme d'un jeu de rôle, ce sont les compétences qu'il propose. Celles-ci se regroupent dans Morrowind en trois grandes classes. La première est celle du combat : blocage (utilisation des boucliers), armurerie (réparation des armes et armures), armure moyenne (utilisation efficace de ce type d'armure), armure lourde (*idem*), arme épointée (efficacité dans l'utilisation du bâton, de la masse, du marteau ou de la massue), longue lame (utilisation efficace des épées longues ou grandes, des katanas, des daikatanas, des claymores ou des sabres), hache (utilisation efficace des haches), lance (même remarque que les haches) et athlétisme (course plus rapide, bonne aptitude à nager).

La deuxième concerne la discrétion : sécurité (crochetage de portes ou de coffres, désamorçage de pièges), furtivité (se déplacer sans être vu et jouer les pickpockets), acrobatie (sauter plus haut, se faire moins mal en se réceptionnant), armure légère (bonne utilisation de ce type d'armures ; elles font moins de bruit que les autres), lame courbe (bonne utilisation des dagues, des épées courtes et des tantos), tireur (bonne utilisation des arcs, de l'arbalète et des shurikens), mercantilisme (vous pouvez vendre vos objets plus chers et en acheter d'autres à bas prix), bagout (vous pouvez être beaucoup plus efficace dans les conversations, vous flattez, intimidez. Très utile dans certaines quêtes), corps à corps (efficacité au combat à mains nues).

Les troisièmes compétences sont celles de magie. Pour celles-ci, on peut considérer qu'il y a huit écoles, et l'alchimie. Celle-ci sert à créer des potions qui peuvent régénérer ou améliorer les attributs... L'école de l'enchantement améliore les sorts sur vos objets ou vous permet de créer de nouveaux sorts sur les armes. L'école de la destruction vous permet d'avoir des sorts de combat mais aussi de "drainer" la vitalité des ennemis. L'école de l'altération est très intéressante. Vous pouvez marcher sur l'eau, respirer sous l'eau, créer des boucliers, léviter, etc. L'école de l'illusion propose des dizaines de compétences dont le camouflage, l'invisibilité, la paralysie d'un ennemi... L'école de conjuration permet l'invocation de créatures et la domination mentale des ennemis. L'école de mysticisme enseigne des choses plus subtiles : on peut renvoyer les sorts magiques à son envoyeur, déplacer des objets à distance. Bref, on devient jedi ! L'école de restauration offre des possibilités proches de l'alchimie, mais par le biais de sorts et non pas de potions. Quant à l'école de protection, elle vous permet des sorts qui atténuent les dégâts, et évitent de porter des armures. Toutes ces compétences peuvent se croiser. Et là, le jeu devient immensément riche.

DUNGEON SIEGE

Et le gameplay devint un art

Dungeon Siege est le point d'orgue des obsessions perfectionnistes de Chris Taylor, le surdoué du jeu vidéo. Tout gameplay dehors, le jeu s'impose rapidement par la virtuosité de sa réalisation. Esquisse autour d'un chef-d'œuvre. Par Léo de Urlevan

- éditeur **MICROSOFT**
- développeur **GAS POWERED GAMES**
- genre **DIABLO-LIKE**

Tout en chiffres

- plus de 220 types d'ennemis
- des formations de 8 héros
- 60 heures de jeu
- des dizaines de sorts évolutifs avec l'expérience

Version testée

- finale française
- aucun bug constaté

Le jeu qui ne rame pas, facile à prendre en main, avec de bonnes caméras bien dynamiques, un bon scénario et des personnages conçus comme Lara Croft est, au pire, un jeu acceptable.

On oublie assez souvent que derrière les jeux, il y a des gens qui, à différentes étapes, interfèrent sur la qualité des produits. Cela peut être la faute du big boss qui n'a pas voulu prendre un graphiste supplémentaire, du scénariste, qui sait très bien écrire pour la télé mais n'a jamais vu un jeu de sa vie, des programmeurs qui ne jurent que par le logo ou du chef de projet, placé là par hasard.

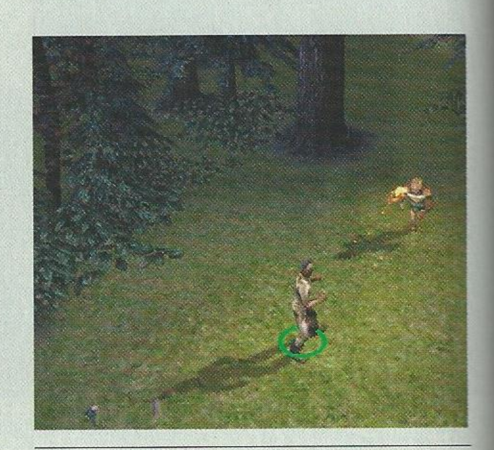
Chris Taylor : un type qui a tout compris aux jeux vidéo

Les règles du marché

Dans 95 % des jeux, il y a un maillon faible. Les 5 % restants possèdent toutes les qualités énumérées ci-dessus et beaucoup d'autres encore. Dans ces 5 %, on trouve des hits que l'on rangera au placard après trois mois d'utilisation. Les boîtes se recouvriront de poussière. Les noms s'effaceront peu à peu de notre vision et surtout de nos mémoires. Lors du rangement annuel des vieux jeux, on regrettera amèrement de ne pas les avoir vendus au magasin spécialisé quand ils avaient encore la cote. Vie et mort d'un jeu... 4 % des jeux, à peu près. Vient le dernier pour cent, l'étincelle, le truc en plus. Aujourd'hui, ce truc en plus porte un nom : Chris Taylor. Un type qui a simplement tout compris aux jeux vidéo.



Les séquences cinématiques du début reprennent le moteur du jeu.



Détails Admirez la finesse des ombres.



Précautions Les formations permettent de ne pas se tirer dessus, surtout en mode multijoueurs.

Un CV court mais parfait

Qui est-il ? Tout d'abord, quelqu'un qui s'ennuyait à mourir chez Electronic Arts à faire des jeux de sports. Une petite vie tranquille. Ça ne plaît pas au bonhomme, qui a d'ailleurs quelques idées derrière la tête. Bref, il s'en va. Il travaille alors sur un jeu de stratégie en temps réel : Total Annihilation. Il y a déjà plus de cinq ans de cela mais ce jeu reste pour beaucoup de joueurs le meilleur STR. Exceptionnel en solo et révolutionnaire en multi. Et pourquoi ? On ne sait pas. Sur le papier, c'est un jeu de stratégie qui oppose deux factions. Pour avoir une armée importante, il faut extraire du métal et produire de l'énergie, construire des unités (parmi les cent cinquante existantes) et occuper au mieux la mer, la terre et les airs.

Le gameplay mis en avant

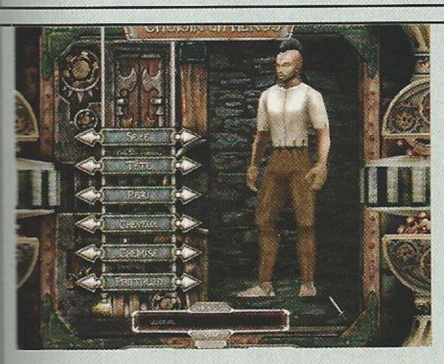
Voilà le tableau. Ça fait léger et on ne miserait pas un kopeck dessus. D'autant plus que si on se remet dans le contexte de l'époque, la bataille des STR fait rage. À ce stade de la réflexion, on entrevoit une explication. Qui sera peut-être aussi valable pour Dungeon Siege. Dans TA, tout sert le gameplay. C'est du jeu pur. Rien n'est laissé au hasard. L'élaboration a pu se passer ainsi : cette case de l'interface sert-elle le gameplay, plutôt que telle autre ? Cette musique apporte-t-elle une motivation supplémentaire au joueur ? Etc. À l'arrivée, un produit très cohérent où l'on a toujours quelque chose à faire, dès la première seconde de la partie jusqu'à la victoire... ou la défaite. La grande classe.

Mot d'ordre ? No loading

Dungeon Siege, c'est un peu pareil. Sur le papier, ça a pas l'air bien fameux. Le pitch ? Un pays est envahi par des monstres et le jeune paysan que vous êtes prend les armes. Dans son voyage, il sera amené à rencontrer des gens qu'il prendra dans son groupe pour affronter des monstres de plus en plus costauds. À la vue de >>>



Fonctionnement de l'expérience



Dungeon Siege n'est pas un jeu de rôle à proprement parler. Il s'agit plutôt d'un mélange de genres comme Diablo. Mais l'évolution des personnages est bien plus intéressante.

Leurs forces ne viennent pas d'un numéro de niveaux mais par la puissance des aptitudes. Et on progresse par l'utilisation des sorts ou des armes. Se battre à l'épée augmentera la force et le combat au corps à corps. Le bâton améliorera l'intelligence et le combat au corps à corps. L'arc boostera la dextérité et le combat à distance. Force, dextérité et intelligence sont trois aptitudes vitales car elles permettent ou interdisent l'utilisation d'armes spéciales qui font beaucoup plus de dégâts.

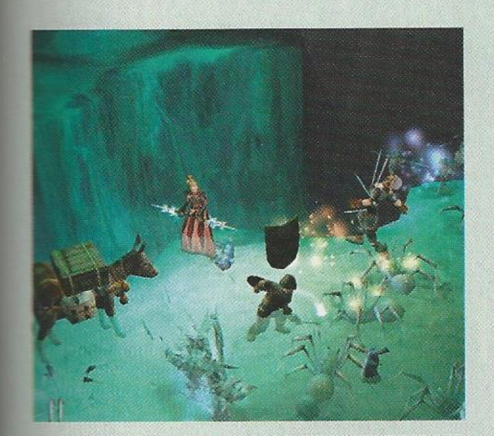


Sanglant Ne pensez pas que c'est la mule qui fait tous ces dégâts. C'est son seul mode de défense !

Un mode multijoueurs décevant ?

Quand on joue sur Internet, ou en réseau local, on s'aperçoit que mis à part les niveaux, inédits en solo, le jeu n'est pas plus transcendant qu'en solo. C'est tout aussi bien. On peut jouer en mode coopératif ou en PvP mais tout reste sensiblement similaire. Vu la richesse de l'univers, on aurait aimé des possibilités plus grandes quant au nombre de joueurs...

Il y a quand même une chose intéressante : quant on joue à plusieurs, on se contente de gérer son personnage et non plus une équipe. On se concentre sur l'essentiel : les quêtes et les combats. La gestion de l'inventaire est donc moins contraignante et une fois de plus, c'est vraiment trépidant.



Glaciale Les décors sont incroyablement variés.

>>> quelques vidéos, on comprend que c'est un Diablo-like. Arrrgh ! Diablo... Le premier, sympathique, novateur, nique-souris ; le second, nique-souris tout court.
Quand Taylor présente son jeu au Gamestock 2000, on le sent motivé. Mais on se demande dans quelle direction il part. Il ne nous annonce pas un long voyage fabuleux, avec plein de créatures étranges. Le truc qui revient, c'est *no loading*. Ça le travaille. Les temps de chargement, il déteste. Ça casse le jeu. Il n'aime pas non plus les inventaires mal rangés et les potions de vie qu'on boit entièrement alors que quelques gouttes suffisent. Il explique tout ça entre deux grattages de burnes. Une sale manie chez lui, mais bon. Disons que sur le campus Microsoft, aux côtés d'Alex Garden (Homeworld) ou de Chris Roberts (Wing Commander), il a vraiment un côté sale môme. Mais c'est assez plaisant de voir une personne si passionnée, même si on ne voit pas très bien où il veut en venir avec son jeu qui semble plat.

La perfection est de ce monde

Oui, mais voilà. Deux ans plus tard, on a la réponse. C'est tout simplement sublime. Du gameplay à l'état pur. On comprend tout. Le *no loading*, les potions, l'inventaire. Le jeu tournerait-il autour de ça ? Non, il y a là toutes les qualités d'un jeu qui, comme TA, permet de s'amuser de la première seconde à la dernière. On peut estimer le mode solo à une bonne trentaine d'heures de jeu pour un gamer confirmé. Trente heures sans voir le mot loading apparaître. Trente heures de combats, de quêtes beaucoup plus intéressants qu'un quelconque Diablo.

On ne chôme pas

Pas une seconde d'ennui, pas le moindre soupir. Chaque pas en avant est une aventure, chaque pas en arrière une stratégie. Les graphismes sont beaux et on s'attarderait bien pour en profiter, admirer la qualité du boulot. On s'en fiche, on veut jouer, jouer et jouer encore. Si on s'arrête, c'est parce qu'on vient de passer dix heures de suite sur DS. Et qu'on a faim, qu'on est épuisé. On se rend compte qu'on vient de faire un marathon. La journée suivante, on écrit un texte qui dépeint misérablement ce que l'on a vécu la veille, en imaginant bien que ce ne sont pas des mots qui remplaceront la pureté du gameplay. Tout est parfait.

Difficile de décrocher

La progression dans cet univers est fantastique. On commence seul. On croise ensuite des gens qui rejoignent le groupe. Au début, les personnages sont plutôt faibles mais ils ont chacun une sorte de spécialité. Un tel sera intelligent, un autre plus fort ou plus habile. De ces trois aptitudes dépendent leur capacité à bien utiliser certaines armes. L'intelligent est souvent mage et utilisera correctement les bâtons. Le fort profitera de toutes les armes tranchantes comme les épées et l'habile sera un très bon archer. Voici pour les aptitudes. Il y a aussi des spécialités qui dépendent implicitement des aptitudes : combat rapproché, combat à distance, magie de combat et magie naturelle. Tous les personnages peuvent utiliser ces quatre spécialités mais ils seront plus ou moins forts dans chacune. À la moitié du jeu, on s'aperçoit que l'on va devoir choisir entre les combats physiques, avec des armes, ou les combats magiques. Et on s'empresse de trancher, en gloussant de plaisir car on sait que l'on recommencera le jeu ! Par conséquent, les personnages recrutés par la suite le seront en fonction de ce choix. Pour plus de détails sur les tactiques de combats en apprendre davantage sur le jeu, nous vous invitons à lire le guide de DS dans le fascicule solutions du journal.

Bouquet final

Le jeu se termine en deux lancements : on y joue une première fois dix heures et une autre fois vingt heures. Oui, ça peut avoir un côté dangereux. On y joue deux fois, un coup bourrin et un coup magie, ça fait 60 heures. Mais à côté de cela, le mode multijoueurs tire son épingle du jeu et il y a un éditeur de niveau. Ouf... sauvé ! Difficile d'attendre un Chris Taylor deux ans. Si, dans quelques dizaines d'années, une université du gameplay est créée, gageons que Chris Taylor en sera le doyen méritant. Mais par pitié, en attendant, que ce Chris nous fasse encore une bonne vingtaine de titres !
Une ultime précision : en jouant, on s'aperçoit que l'on peut faire difficilement plus linéaire. Mais c'est bien entendu voulu. En avançant constamment et en étant sûr de ne pas partir vers des chemins secondaires, on a la certitude d'avoir de l'action continue. Encore un excellent choix de Chris ! ■



Verdict ★★★★☆

CLASSEMENT COMPARATIF
1 > DUNGEON SIEGE
2 > DIABLO 2
3 > GAUNTLET

PRIX env. 55 €
JOUEUR(S) 1 à 8
PUBLIC à partir de 12 ans
ADRESSE INTERNET www.dungeonsiege.com

Graphismes : ★★★★★
Audio : ★★★★☆
Multijoueurs : ★★★★☆

POUR La variété des graphismes tout au long du jeu, le gameplay irréprochable, la bonne prise en main, la richesse de l'environnement. Et enfin, l'action qui ne cesse jamais et la bande-son, elle aussi à la hauteur de la qualité du jeu.

CONTRE Même si cela permet une action très intense, la linéarité est de mise.

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
MINIMUM Éditeur PII-**400** MHz & **128** Mo de RAM, carte graphique 16 Mo de Ram
RECOMMANDÉ ÉditeurPIII-**600** MHz & **256** de RAM, carte graphique 64 Mo de Ram

MULTIJOUEURS
PC SEUL **1** LAN **8** INTERNET **8**

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

Le charme des révolutions discrètes

Alors que le temps réel règne en maître sur la stratégie, le tour par tour peut sembler archaïque, mais garde de nombreux aficionados. Exploitant ce filon, le nouvel opus de la série culte Heroes of Might & Magic tente de prolonger le charme.

- éditeur **3DO**
- développeur **NEW WORLD COMPUTING**
- genre **STRATÉGIE**

Tout en chiffres

- **6 campagnes**
- **Plus de 60 créatures différentes**
- **36 compétences réparties en 9 branches**

Version testée

- **finale française**
- **quelques plantages**

Il y a dix ans, 3DO était un grand du jeu vidéo, se permettant même de sortir une éphémère console pour concurrencer la première Playstation. Depuis, cette compagnie a essuyé de nombreux revers et est progressivement rentrée dans le rang. De ses meilleures années, il ne reste qu'une franchise prestigieuse, Might & Magic, sorte de pot-pourri du médiéval-fantastique décliné sous diverses formes, pas toujours du meilleur effet d'ailleurs. Cependant, 3DO ne commet jamais d'impair avec la version Heroes de la chose, qui reste son produit phare. Néanmoins, Heroes III n'ayant été qu'un toilettage de son prédécesseur, de grands changements semblaient nécessaires pour renouveler l'intérêt des joueurs. Les plus folles rumeurs commençaient à courir, certaines avançant même l'idée d'un véritable sacrilège : Heroes IV proposerait de la stratégie en temps réel.

S'adapter ou mourir

Une appréhension légitime pouvait donc envahir les vieux routards de la série, qui, s'ils ne sont pas contre le changement, aiment bien que les fondamentaux soient respectés. Les premières minutes de jeu devraient les rassurer. L'interface reste la même, le recrutement des troupes se fait toujours dans un château et le tout se déroule au tour par tour. Bien entendu, Heroes progresse graphiquement, ce qui semble la moindre des choses. Les champs de batailles passent en 3D isométrique, un système moins archaïque certes, mais également moins précis que le quadrillage hexagonal des versions précédentes. Quelques ajustements ont été réalisés dans les combats, comme les répliques automatiques ou encore la disparition des catapultes, mais rien de révolutionnaire non plus. L'effectif des créatures proposées est légèrement renouvelé, mais ne surprendra personne. Comme d'habitude, l'aventure se vit sur des scénarios courts ou en campagne plus consistantes.
Une mauvaise surprise attend quand même ceux qui souhaiteraient jouer en



Verdict ★★★☆☆

CLASSEMENT COMPARATIF

1 > HEROES IV
2 > ETHERLORDS
3 > HEROES III

PRIX env. 55 €
JOUEUR(S) 6
PUBLIC 12 ans et plus
ADRESSE INTERNET
www.3doeurope.com

Graphismes : ★★★☆☆
Audio : ★★★☆☆
Multijoueurs : ★☆☆☆☆

POUR Un intérêt renouvelé par de nombreuses nouveautés.

CONTRE Quelques affinements semblent encore nécessaires. Le jeu en ligne n'est pas encore disponible.

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM Éditeur PII-**400** MHz & **64** Mo de RAM
RECOMMANDÉ ÉditeurPII-**800** MHz & **256** de RAM

MULTIJOUEURS

Non disponible

ligne, puisqu'il faudra attendre un téléchargement à ce jour indisponible pour affronter ses petits camarades sur Internet. Bref, Heroes IV ne semble pas apporter énormément de nouveautés tout en étant incomplet. C'est à se demander pourquoi 3DO a mis tant de temps à sortir ce qui ressemble plus au premier regard à un add-on doté d'un nouveau moteur.

Les héros à la rescousse

Pourtant, tout a changé. Il faut simplement regarder de plus près. La révolution la plus importante concerne les héros. Jusqu'ici, il servait uniquement à diriger les troupes sur la carte et au combat, leur apportant quelques bonus et jetant des sorts. En un sens, l'appellation Heroes of Might & Magic était presque usurpée. Mais ces temps sont révolus puisqu'ils prennent désormais les choses en main.



Déjà vu Les habitués de la maison ne devraient pas être surpris par l'accueil.

Ainsi, les héros deviennent une unité comme les autres en combat. Enfin pas tout à fait comme les autres, puisqu'il offre tout de même à moyen terme une force de frappe impressionnante qui fera basculer bien des batailles. Une autre conséquence de ce statut de combattant à part entière est qu'ils peuvent désormais se déplacer seuls, ou même par packs. Pour un peu, cela ressemblerait presque à du jeu de rôle, avec dans une armée optimisée un guerrier pour la frappe et un prêtre pour les soins, ou encore un magicien pour les sorts.

Tout a changé, à commencer par les héros

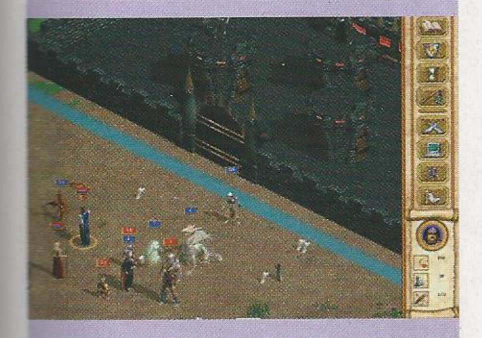
Héros SDF cherche aventure

Pour s'ouvrir de nouvelles perspectives, les développeurs ont également supprimé la nécessité de posséder un château au moins un jour dans la semaine pour ne pas être éliminé du jeu. Ce qui permet quelques fantaisies au niveau des scénarios. Il devient donc possible de créer de petites aventures où un ou plusieurs héros doivent simplement trouver un artefact sur une carte sans se soucier de constituer une armée. De quoi rendre les campagnes plus vivantes et variées, une fois délivrées des contraintes matérielles. Heroes IV finit par se rapprocher de jeu comme Baldur's Gate, tout en gardant la précision du tour par tour. Les joueurs qui ne supportent pas les approximations de ce type de jeu de rôle où les personnages ne se placent que rarement de la manière souhaitée devraient être ravis.

Plan de carrière

Pour en finir avec cette réforme du statut des héros, le système des compétences a également été largement révisé. Au lieu d'être indépendantes les unes des autres, elles sont désormais regroupées quatre par quatre dans neuf branches différentes : tactique, combat, noblesse, repérage et les cinq écoles de magie (vie, mort, loi, chaos et nature). Cela inaugure une nouvel- >>>

PROFESSION : ROI-SORCIER



En fonction des branches de compétences maîtrisées, chaque héros obtient une classe avancée, qui lui procure des avantages non négligeables. Par exemple, celui qui étudie la Noblesse, la Magie du Chaos et la Magie de la Mort bénéficie du statut fort enviable de Roi sorcier. Outre le style indéniable que confère une telle fonction, le héros inflige désormais une aura de peur à chacune de ses attaques, ce qui empêche la riposte de l'ennemi, celui-ci fuyant même sur une courte distance suite au traumatisme subi. Voilà de quoi susciter des vocations.

>>> le cohérence dans les choix, d'autant plus qu'en fonction des branches explorées, le héros acquiert un statut spécial, souvent générateur de bonus divers et variés. Bref, le héros devient un personnage à part entière. L'exploration des diverses branches devrait offrir de longues heures de jeu avant de trouver les combinaisons idéales. Certaines compétences remporteront sans doute un vif succès, comme par exemple la furtivité. Elle ne fonctionne que sur un héros solitaire, mais bien maîtrisée, elle le rend invisible à tous sur la carte. Une méthode idéale pour espionner ou récupérer des mines et autres objets trop bien gardés. Les changements opérés dans le domaine magique devraient également ravir tout le monde. Chaque école a ses avantages et le joueur devrait se faire un plaisir de trouver les combinaisons optimales. 3DO a également renoncé à l'inflation des coûts, les plus gros sorts ne nécessitant plus que six points de magie au maximum. Cette diminution va de pair avec celle du potentiel magique des héros, mais dans une proportion plus importante. Une fois de plus, le but est de faire du héros un personnage clef dans une armée.



Lecture Trois écoles de magie et c'est déjà la panique.

Les monstres passent au trois-huit

Les développeurs n'en ont pas pour autant oublié les créatures. Ainsi, la sacro-sainte règle du recrutement le lundi passe à la trappe. Désormais, les créatures apparaissent au jour le jour, les plus puissantes mettant simplement plusieurs jours avant d'être à nouveau disponibles. Ces changements vont une fois de plus dans le sens d'un jeu plus fluide et spontané, la tactique n'étant plus axée autour du passage obli-


Question de style Rapide comme un cheval, sobre comme un chameau : pensez au zèbre

La manière forte



La puissance nouvelle attribuée aux héros soulève tout de même quelques questions d'équilibre, qui font l'objet de vifs débats sur les forums outre-Atlantique. Le reproche principal est que le système de compétences favorise trop les combattants au détriment des magiciens. Force est de constater qu'un héros optimisé dans cette branche est susceptible à lui seul de nettoyer une carte de tous ses monstres errants. En conséquence, le joueur est facilement tenté de systématiquement choisir la manière forte plutôt que la finesse des arcanes magiques, ignorant ainsi un pan important des réformes entreprises. Il est probable qu'un rééquilibrage intervienne dès le premier patch.



Satisfecit 3DO a fait du bon travail sur Heroes IV : tout en restant fidèle à l'esprit de la série, la version 4 ouvre de nouvelles perspectives.

gatoire aux environs d'un château chaque lundi. Les habitués de la série risquent cependant de mettre un certain temps à retrouver leurs marques suite à la perte de ce point de repère.

Dans le même esprit, les créatures récupèrent en indépendance ce qu' elles perdent en influence par rapport aux héros. Ainsi, elles peuvent désormais se déplacer seules, ce qui est particulièrement utile pour l'exploration ou la récupération de ressources libres. D'autant plus que le brouillard de guerre fait son apparition, ce qui masque les déplacements adverses sur une grande partie de la carte.

Néanmoins, elles sont incapables de marquer leur territoire et ne peuvent donc prendre une mine ou un lieu de recrutement d'autres créatures. Une tactique possible est donc d'utiliser les créatures en éclaireur d'une part, avec un héros à proximité pour poser sa bannière, les deux fusionnant en cas de besoin pour une bataille.

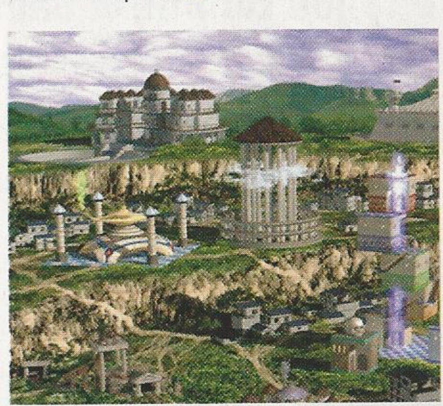
Le dragon aboie, la caravane passe

Enfin, une dernière nouveauté parfait la révolution opérée : les caravanes. Il s'agit d'un bâtiment à construire dans les châteaux. Une fois en place, ce système permet de transporter toutes les créatures d'un point à un autre à un rythme élevé et sans le moindre risque. Il permet également de faire venir dans les garnisons les créatures disponibles dans les tanières réparties sur la carte. Le temps des convois de héros pour alimenter la ligne de front en troupes fraîches est donc désormais révolu grâce à la caravane. Un progrès tel que certains se demanderont comment il était possible de vivre sans.

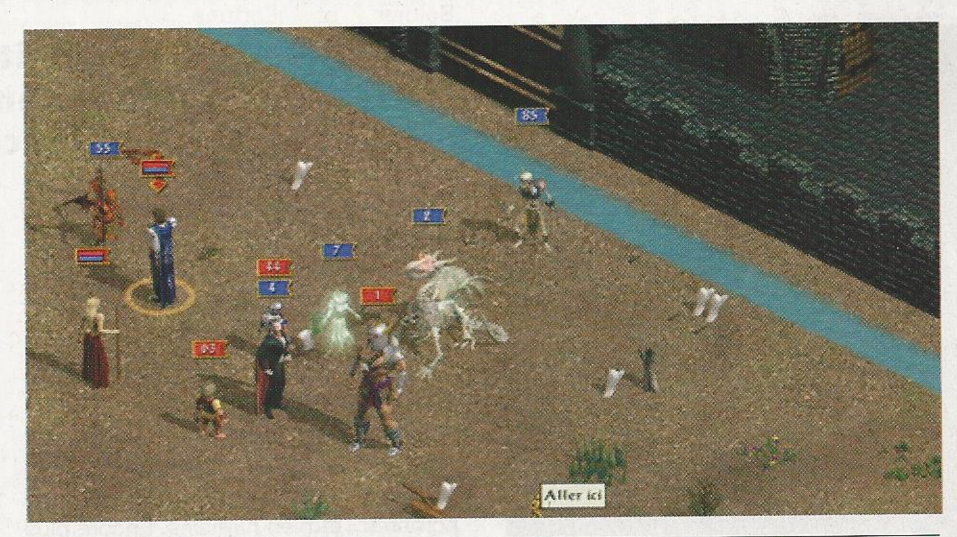
En attendant la suite

Au final, 3DO a plutôt fait du bon travail sur Heroes IV. Tout en restant fidèle à l'esprit de la série, cette production ouvre de nouvelles perspectives, offrant un jeu moins mécanique que dans les opus précédents.

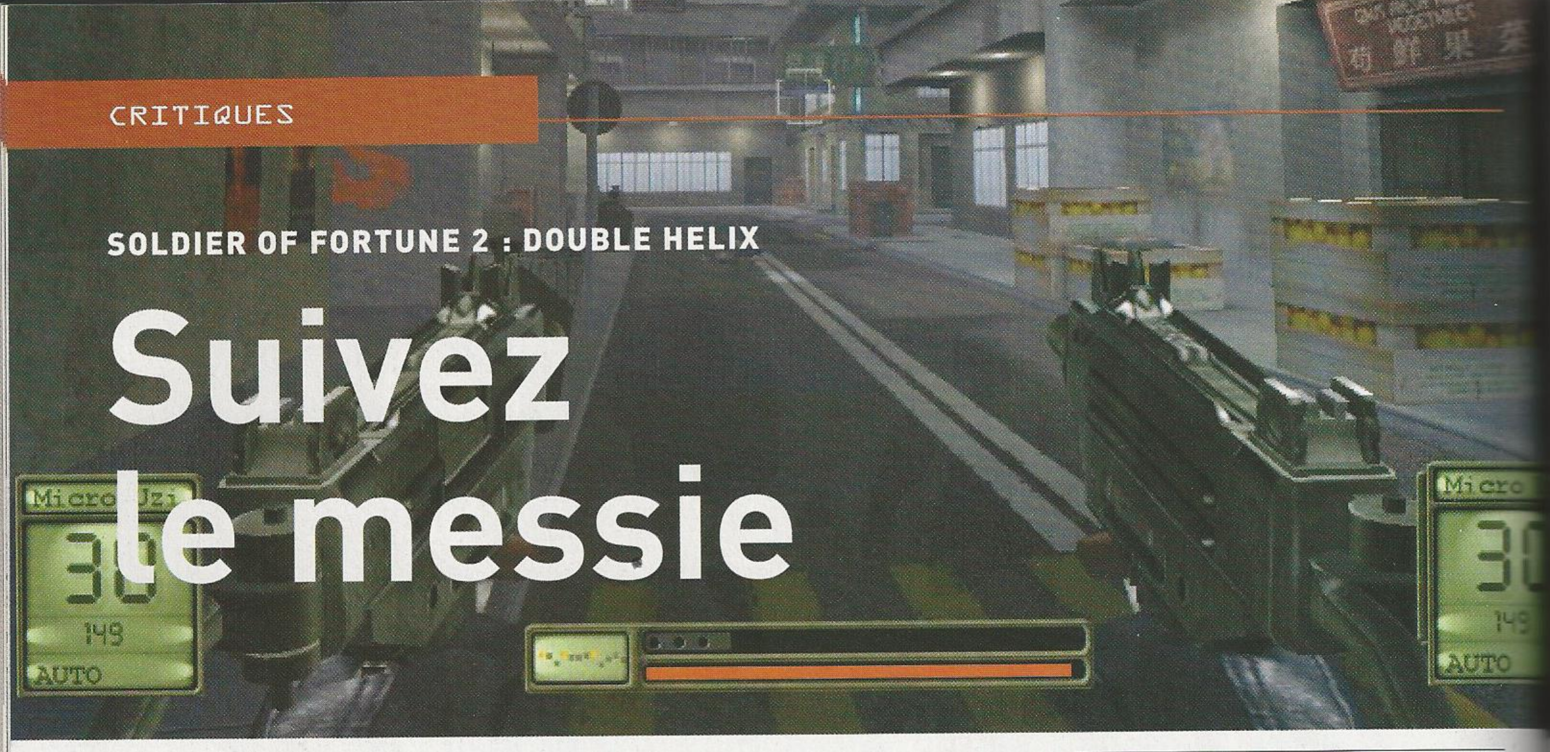
Néanmoins, l'équilibre des forces n'est pas parfait, certains points restent un peu brouillons et le jeu en ligne manque cruellement. Mais le tir devrait rapidement être corrigé grâce à quelques téléchargements et des extensions sans doute déjà prévues. Aussi le culte de Heroes of Might & Magic pourrait même gagner de nouveaux adeptes. ■



Magic Academy Les magiciens aiment vivre dans des parcs d'attraction…



Architecture Un nouveau type de forteresse, à consommer sans catapulte.



SOLDIER OF FORTUNE 2 : DOUBLE HELIX

Suivez le messie

3 heures du mat Les justiciers se lèvent tôt.

John Mullins revient pour sauver l'humanité et, comme par hasard, c'est sur nous que ça tombe. En joueurs masochistes, nous n'attendions que ça. Avec ses nouveautés technos à gogo, ce Soldier Of Fortune 2 est attendu comme le Saint Graal. Suivez le guide.

Par Cooli

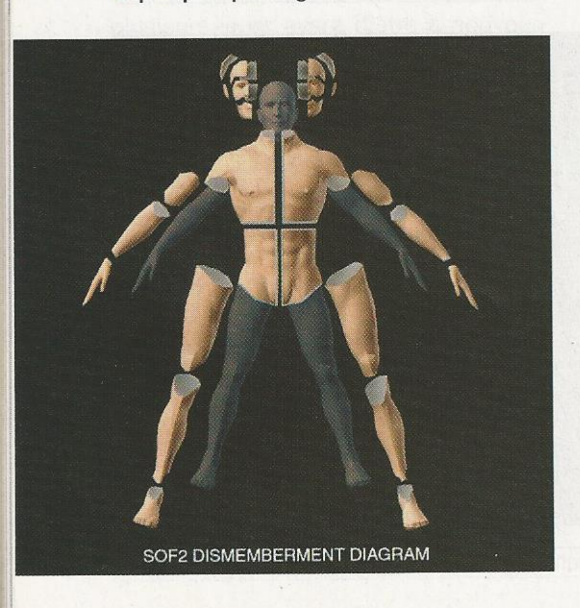
- éditeur **ACTIVISION**
- développeur **RAVEN SOFTWARE**
- genre **DOOM-LIKE**

Tout en chiffres

- **10 missions**
- **5 000 polygones par modèle**

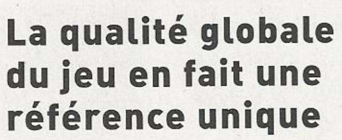
Version testée

- **préfinale anglaise**
- **quelques plantages**



SOF2 DISMEMBERMENT DIAGRAM

Après le succès mérité de Soldier of Fortune (SOF), Raven Software nous offre enfin le retour de John Mullins, un authentique Bob Denard américain, un mercenaire donc, où si vous préférez, puisque c'est leur appellation outre-Atlantique, un Soldier of Fortune. Décrié pour sa violence gratuite, évacué des stands de l'E3 lorsque la polémique sur les jeux vidéo faisait rage aux États-Unis, on pouvait craindre pour ce nouvel opus. Craindre qu'il soit édulcoré sous la pression, qu'il ne devienne un peu fadasse et, succès oblige, tres *politically correct*. C'était mal connaître Raven sans doute. La société des frères Raffel a pris le tournant opposé : plus de sang, plus de réalisme. Bref, pas de concession. Toutes les armes sont réelles, certifiées exactes, les ennemis nombreux et bien humains. Encore plus premier degré que l'épisode fondateur, c'est notre seul regret autant vous le dire, Soldier Of Fortune 2, dans une atmosphère chargée (montée des nazillons en France, massacre dans une école en Allemagne, attentats terroristes, insécurité), n'était peut-être pas le jeu bouffée d'oxygène qu'on attendait. Surtout en pleine vague de jeux militaro-réalistes portée par Counter-Strike qui frole le trop-plein. Qu'importe, passé ces considérations conjoncturelles, il fallait bien l'admettre. Une fois installé sur nos PC, on allait y prendre goût. Encore une fois, pauvres de nous. Tout commence par une première mission à Prague. Il s'agit d'une exfiltration. Vous devrez délivrer de sa résidence surveillée, un hôtel de la ville, le Dr Vitch, un éminent chercheur, spécialiste des virus, et renommé pour ses travaux sur les souches d'Anthrax.



La qualité globale du jeu en fait une référence unique

Contrairement aux apparences, sa désertion n'est pas une bonne nouvelle. Il aime son pays, n'est guère motivé par le train de vie occidental, ni par ses émissions télé : *C'est mon choix, Loft Story*, autant de signes pourtant probants d'une civilisation en pleine expansion. C'est plutôt la sauvegarde de l'humanité contre un bio-terrorisme à échelle mondiale qui l'anime avec, en tête de mire, le spectre d'un nouveau virus génétique mortel. De retour au Texas, siège de The



Stratégie Couper les voies de communications peut servir.

Shop, votre organisation secrète, vous serez envoyé par hélicoptère en pleine jungle colombienne combattre la guérilla locale, les Fuerzas de Dios (Guerriers de Dieu). Des révolutionnaires qu'on soupçonne de procéder à quelques essais du produit, massacres à l'appui. N'allons pas plus loin au sujet du background.

Le Mullins rouge

Vous l'aurez compris, Soldier of Fortune 2, de par son scénario, la traque au virus comme fil conducteur, reprend l'armature de son prédécesseur pour nous faire explorer de multiples parties chaudes du globe. Colombie, ruelles de Hong Kong, Kamchatka. On retrouve ainsi la même variété environnementale : décors urbains, désertiques, sous la neige, etc. Confirmation dès les premiers pas, après la scène de l'hôtel, c'est à l'arrière d'un camion avec une mitrailleuse montée sur trépied que vous empruntez la route, chargé de dégommer les véhicules ennemis à votre poursuite. Peu après, c'est muni d'un faux passeport, sans vous faire voir que vous devez emprunter un train. Une légère déclinaison Metal Gear Solid, version très light quand même qui n'est pas pour déplaire. Tout est dit dès le premier chapitre, qui est loin d'être le meilleur. L'aventure sera variée avec changements de décors, d'objectifs, de situations mais surtout une ambiance du tonnerre. Et ça, c'est tout d'abord en grande partie le fruit d'une technique bien maîtrisée. Les apports au moteur de Quake III Team Arena sont tout de suite notables. Coté *rendering*, le jeu se sert du GHOUL 2. Les modèles désormais composés de 2 500 à 3 000 polygones (par opposition aux 400 de SOF) sont divisés en trente-six parties indépendantes. En langage clair, Sof 2 est le jeu le plus gore actuellement sur PC avec des mains, des pieds, des jambes qui volent, des ennemis qui boitent, qui se demandent où est passé leur bras, une fois à terre, tentent de se relever avec un cri de douleur avant de s'écrouler dans des positions à rendre jaloux un contorsionniste. Si l'on excepte le *specular lighting*, le LOD (Level of Detail) et le *motion blending*, des monnaies qui deviennent courantes, l'ajout le plus intéressant provient de la technologie *bolt on*. Celle-ci permet de décliner à volonté les modèles par l'ajout ou la suppression d'accessoires. Les ennemis rencontrés peuvent avoir un uniforme particulier et combiner au choix lunettes de soleil, cagoules, chapeaux, de manière à nous donner l'impression d'affronter à chaque fois à un adversaire unique.

Cette fois, on se lance à la chasse au virus

Une IA d'enfer !

Outre l'aspect visuel, les premières échauffourées en disent long sur le niveau atteint par Raven. L'intelligence artificielle est clairement l'un des points forts du jeu. L'algorithme développé pour l'occasion, le LICH IA, gère évidemment tout ceci avec la possibilité pour les ennemis de travailler en binôme. Il n'est pas rare d'en voir un se lever et canarder



Coup double Ils semblent si sages...

pendant que l'autre court s'abriter sous l'arbre le plus proche. En groupe, souvent, l'un d'eux essaye de vous prendre à revers. Dans le cas d'une attaque frontale, l'un fait écran en fonçant sur vous pendant que celui de derrière cherche une position de tir. Ils utilisent à la perfection les grenades aveuglantes. Mieux, ils ne vous laissent aucun répit. Lorsqu'ils sont proches, il est souvent impossible de rester sur place, dans une position à couvert, et de faire ainsi l'inventaire de ses armes, sans voir débouler une grenade. Avec l'introduction de situations où il vaut mieux jouer du couteau plutôt que de foncer, en cas de découverte, un cri d'alarme retentit, signe pour vous que des renforts ennemis sont en route. Le plus impressionnant reste l'utilisation des décors. Vos cibles se replient pour sauter par dessus un muret derrière elles et se mettre à couvert. Si l'intelligence artificielle n'est pas parfaite, c'est sans aucun doute la meilleure à ce jour dans un quake-like. Rappelons-le, la >>>



Réaction Il va falloir faire vite.

>>> difficulté étant ici non pas de viser correctement, mais de simuler un comportement humain. Les ennemis sont ainsi censés, par le biais du LICH, s'appuyer sur les bruits et leur champ de vision pour vous détecter. Évidemment, quelquefois vous rampez camouflé avant qu'une balle n'échoue dans votre tête blonde. C'est frustrant mais globalement le LICH IA s'en tire très bien. La part des animations des modèles est peut-être pour beaucoup dans l'illusion. Qu'importe, les situations de combat sont réalistes et offrent surtout un vrai challenge. On peut d'ailleurs le dire, modèles et IA sont les deux fers de lance de cet épisode, tant il s'agit là des principales innovations. On peut certes utiliser des véhicules, sauver des innocents, désamorcer des pièges, ramper, l'armature principale de la série n'a pas changé d'un iota.

Du classique certes, mais que demander plus ?

Tant mieux. Quand c'est bon, pourquoi ne pas être conservateur. On retrouvera par exemple, les cinématiques qui entrecoupent l'action, la double utilisation des armes, le côté lutte contre le groupe terroriste ultra entraîné. Quelques surprises aussi ça et là, mais on ne tient pas à tout vous dévoiler. Bref, côté solo, les dix missions qu'offre le jeu, au total cinq à six niveaux pour chacune d'elles, sont solides et cohérentes. Pas de souci à ce niveau-là, c'était déjà le point fort de Soldier of Fortune, évènements scriptés à la clé. La difficulté (quatre niveaux sont offerts) est tout de même assez relevée, d'autant que vos sauvegardes sont limitées suivant le challenge retenu. En tout cas, ne comptez pas finir le jeu en une dizaine d'heures, c'est clair ! Mais, me direz-vous, si nous ne sommes pas trop surpris de la qualité attendue, qu'en est-il du mode multijoueurs, car c'est tout de même la vraie nouveauté de cet épisode ?

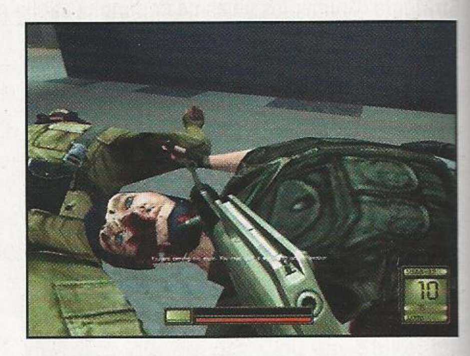
Toutes les armes sont certifiées exactes et les ennemis sont nombreux



Et boom ! Rien ne lui résiste, à ce justicier.

Le multijoueurs, tiens, tiens

Initialement prévu sous une forme exclusivement solo, il faut croire que Raven Software n'a pu résister à la pression des fans, ni à celle du marketing. Utiliser le moteur de Quake III sans déclinaison multi paraissait un pari risqué alors que des Return to Castle Wolfenstein et autres pointent le bout des mitraillettes. Quelle que soit la motivation, c'est Rick Johnson, l'un des piliers de la société qui fut placé en charge du mode. Ironiquement, c'est peut-être ce côté qui séduira le plus de monde. Avec tout d'abord une innovation historique : le générateur de missions aléatoires. Le concept n'est pas nouveau, on l'avait trouvé dans les boites de Mankind (serveur en ligne oui/non, plantage oui/non, remboursement oui/non/quand etc.). Son intégration dans un quake-like, et surtout sa réalisation en font un évènement à marquer d'une pierre blanche. Ce n'est sûrement pas tous ceux qui ont tâté du BSP et de l'éditeur de niveau qui le contrediront. Générer une carte qui tienne la route *« on the fly »* avec placement d'ennemis, de



Fragile Décidément, ils tombent comme des mouches.

buildings dans l'espace-temps d'un chargement de niveau (à quelques secondes près quand même), le challenge semblait impossible. Raven l'a pourtant fait.

Un généreux générateur

Concrètement, en multi, vous sélectionnez l'un des quatre environnements (Desert, Snow, Hills, Jungle), l'heure (matin, journée ou soir), la taille de la map (petite ou moyenne dans notre version), le type de jeu et vous lancez ! Le serveur balance alors une chaîne de données qui permet à chaque ordinateur client de recréer cette carte. Simple et efficace. Mieux, les cartes peuvent se générer par un système de *« seed »*, un code unique de dix lettres, ce que vous voulez, avec toujours le même résultat. Reste à l'utilisateur final à noter au crayon les codes favoris de chacun et, sans téléchargement, se retrouver avec une carte. Le hasard ne remplacera pas la création fignolée de l'artisan *nerd*. Reste que le concept est génial et fera des émules, c'est sûr. On peut, par exemple, vous dire

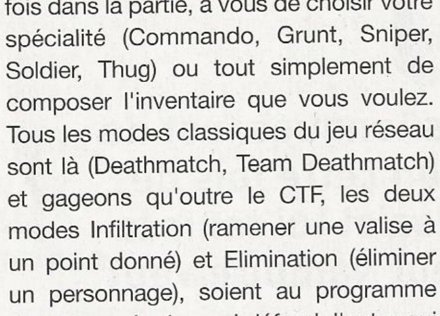


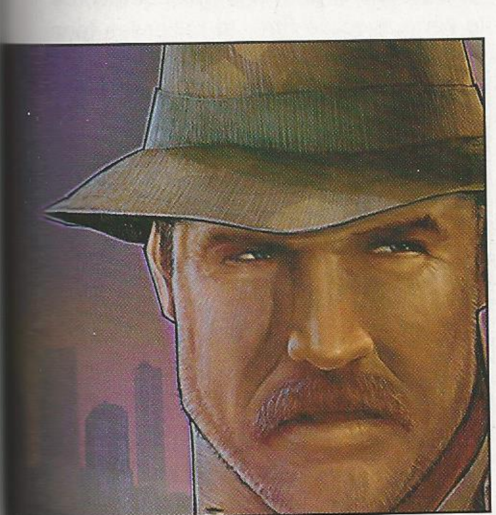
Camouflages Promenons-nous dans les bois…

que la carte démolition VWPILKCORT est composé de cinq à six arbres à l'avant, d'un petit bâtiment et d'un mirador derrière, ainsi que d'un couloir, d'un grand bâtiment attenant à un lac ou à un ravin selon l'environnement, etc. La fonction n'est pas encore documentée par Raven, il est possible de rentrer des codes de moins de dix entrées, les premières lettres conditionnent-elles le placement des ennemis, des buildings, avec le reste aléatoire ? C'est ce que nous découvrirons à la sortie...Notez aussi que la déclinaison solo du RMG (Random Mission Generator) offre 2 modes présents en multi : Infiltration (retrouver une valise) et Assassination (se débarrasser d'un boulet) plus Escape (s'échapper).

Counter-Strike est mort, vive SOF 2 !

Tout ceci ne doit cependant pas nous faire oublier que, heureusement, la charpente du mode multi ne tient pas uniquement sur l'addition d'un outil, aussi sympa soit-il.
Disons le tout de suite, la charpente, c'est Counter-Strike, version mieux. Tout a été pensé pour que Soldier of Fortune 2 devienne *the next big thing* dans les salles réseaux. Souvent pas par le biais d'options inédites, elles existent toutes pour la plupart, mais par leur intégration au niveau de l'interface de manière accessible, pratique, conviviale. Le système de vote et ses possibilités sont un modèle de simplicité : demander le renvoi de quelqu'un, choisir une autre carte, etc. Fini le temps des commandes pseudo cryptiques, tout est intégré, bien présenté, une référence pour le jeu en équipe. Une fois dans la partie, à vous de choisir votre spécialité (Commando, Grunt, Sniper, Soldier, Thug) ou tout simplement de composer l'inventaire que vous voulez. Tous les modes classiques du jeu réseau sont là (Deathmatch, Team Deathmatch) et gageons qu'outre le CTF, les deux modes Infiltration (ramener une valise à un point donné) et Elimination (éliminer un personnage), soient au programme des deux : équipe qui défend, l'autre qui attaque, devraient faire le bonheur des *countermen*. Rajoutez à cela, le moteur Q3 de SOF2 sauce boosté, les animations, un univers militaro-réaliste dans la même veine, si Counter-Strike n'a pas trouvé là son remplaçant, il y ressemble fortement. Et, même sans conjecturer sur l'ampleur du phénomène, disons simplement que pour un multi qui ne devait pas exister il y a huit mois : Whaoo. En conclusion, quel superlatif reste-il pour qualifier ce SOF 2 ? S'il ne met pas une claque graphique d'une force de celle de la scène finale de Halo Xbox, qu'il reste même à ce niveau en dessous de Jedi Knight II, qu'il sera vite dépassé sur ce plan d'ailleurs, la qualité de l'IA, des situations proposées, du travail sur les modèles, des environnements (miam la jungle), de l'ambiance sonore, du multi, du solo en font une référence unique. La référence des quake-like qui ne se contentent pas d'une évolution graphique mais injectent plus d'adrénaline dans nos palpitants, nos frags. Et c'est bon un frag sous SOF2. Merci Raven !





Verdict ★★★★☆

CLASSEMENT COMPARATIF

1 > SOLDIER OF FORTUNE 2
2 > RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

PRIX nc
JOUEUR(S) 32
PUBLIC plus de 12 ans
ADRESSE INTERNET
www.ravensoft.com

Graphismes :	★★★★★
Audio :	★★★★★
Multijoueurs :	★★★★★

POUR L'intelligence artificielle et le mode multi, très prometteur.
Bref, un jeu qui fait vibrer.

CONTRE Plus de premier degré…

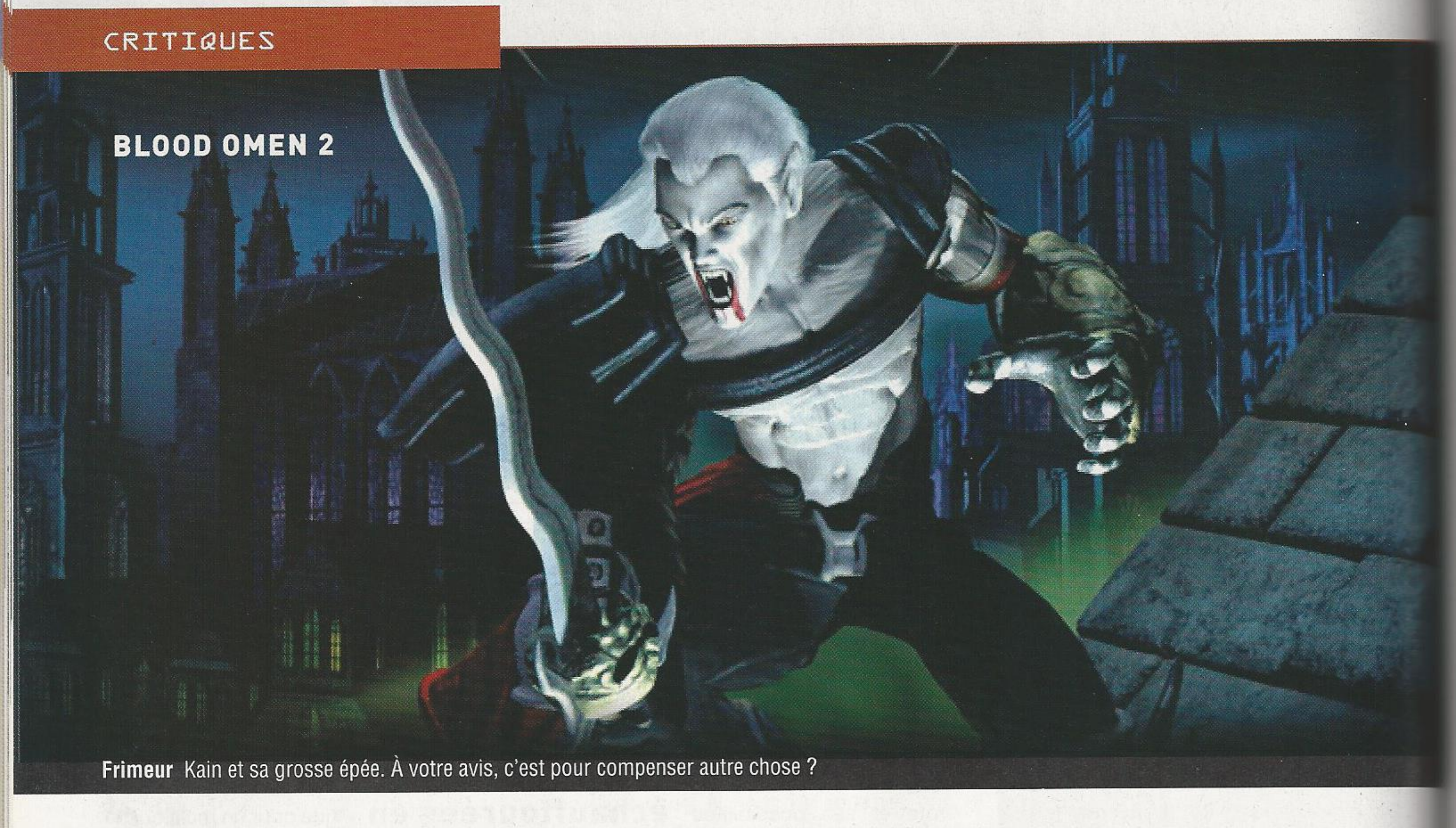
PROCESSEUR, MÉMOIRE ET CARTE 3D

MINIMUM PII **450** MHz, **128** Mo RAM, 1,3 Go disque dur, carte 3D 16 Mo Direct X 8.1

RECOMMANDÉ PIV **1,5** GHz, **256** Mo RAM, Carte 3D 64 Mo

MULTIJOUEURS

PC SEUL **1** LAN **32** INTERNET **32**



BLOOD OMEN 2

Frimeur Kain et sa grosse épée. À votre avis, c'est pour compenser autre chose ?

Le goût amer du sang

Kain, l'albinos aux dents longues, est de retour. Mais plus question cette fois de laisser son lieutenant Raziel lui tenir la dragée haute. Le seigneur vampire veut regagner son trône. par Laurent Noël

Verdict ★★★☆☆

CLASSEMENT COMPARATIF

1 > SOUL REAVER 2
2 > SOUL REAVER
3 > BLOOD OMEN 2

PRIX env. 45 €
JOUEUR(S) 1
PUBLIC déconseillé aux moins de 16 ans
ADRESSE INTERNET
www.eidosinteractive.com

Graphismes : ★★★★★
Audio : ★★★★★

POUR Le retour de Kain. Être méchant, ça a du bon.

CONTRE Jeu très instable. Peu de nouveautés par rapport à Soul Reaver 2.

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM Éditeur PII-**450** MHz & **128** Mo de RAM
RECOMMANDÉ Éditeur PII-**600** MHz & **128** de RAM
RECOMMANDÉ GEN4 PC PIII-**1,54** GHz & **256** de RAM

MULTIJOUEURS

Non

- éditeur **EIDOS**
- développeur **CRYSTAL DYNAMICS**
- genre **ACTION-AVENTURE**

Tout en chiffres

- **des dizaines d'armes**
- **7 dons obscurs**
- **9 personnages principaux**

Version testée

- **finale**
- **instabilité chronique**

L'aventure narrée dans Blood Omen 2 se situe deux cents ans après celle de Legacy of Kain : Blood Omen. Soit presque mille ans avant Soul Reaver. Crystal Dynamics entend opérer un retour aux sources de la série avec ce titre, et rallier les fans de la première heure, qui n'avaient pas tous apprécié la parenthèse des deux derniers opus. Autant le dire tout de suite, c'est raté.

On prend les mêmes...

Non que le jeu soit mauvais, mais il lui manque une âme. Bien loin du Zelda gore qu'était le jeu original (le seul développé par Silicon Knights), ce nouvel épisode n'est qu'un clone des aventures de Raziel. Toujours agréable, certes, mais pour l'originalité, il faudra aller voir ailleurs.

Vous contrôlez donc un Kain affaibli par son long sommeil (après sa défaite face au mystérieux Seigneur séraphéen). L'ancien général en chef des armées vampiriques qui avaient fondu sur Nosgoth se retrouve presque dans la position d'un novice. Dépourvu de ses fabuleux pouvoirs, il va lui falloir tout réapprendre. Quant à la Soul Reaver, son épée mythique, elle a pour l'heure vraiment disparu. Symbolique : le début du jeu se situe dans les taudis de la ville de Méridian. Le roi est mort, et il devra remonter du fond de l'immondice pour récupérer son trône et sa noblesse.

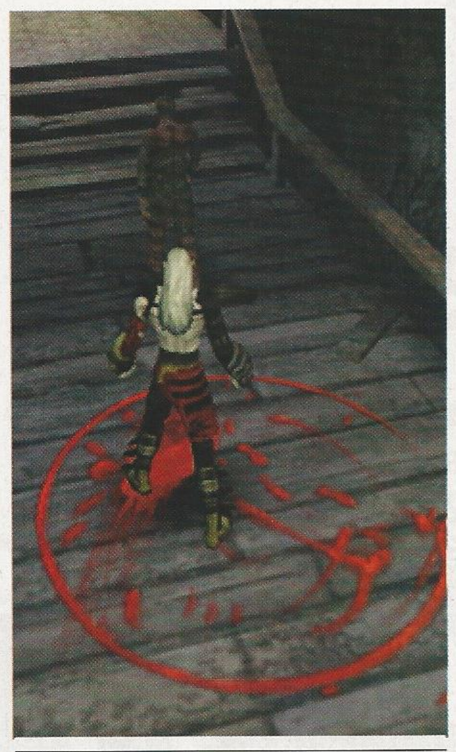
Les vampires font de la résistance

Kain va donc rejoindre la résistance vampirique (la Cabale) dans un monde dominé par les Séraphéens. Avec qui collaborent d'ailleurs certains semblables de Kain. Étrange… Le début de l'aventure permet de se familiariser avec les commandes. Et c'est ici qu'on remarque qu'on a affaire à un jeu console : bien qu'adaptée pour le PC et globalement bonne (avec le couple clavier-souris), la maniabilité gagne à l'utilisation d'une manette analogique. Les mouvements de caméra en paraissent plus fluides, et la réactivité est meilleure.

En même temps, on se rend compte que les capacités de Kain sont pour l'essentiel copiées sur celles de Raziel. S'il n'y avait l'absence de passage entre deux mondes parallèles, on croirait presque être en face dans un autre jeu. En fait, la progression sera simple : énigmes faciles à base de leviers et de blocs à pousser, et beaucoup d'action bien gore. Assez drôle aussi parfois : quand un ennemi gravement blessé se traîne au sol, il est possible de l'achever à coups de pieds aux fesses ! Un petit plaisir dont on ne se prive pas. Et le tout dans des environnements sombres, complexes à souhait.

Trop classique, Blood Omen 2 n'est pas la bombe annoncée.

Le retour aux sources annoncé est décidément bien loin. Même l'ambiance n'y est plus. Souvenez-vous des forêts transylvaniennes du premier Legacy of Kain. De ce monde gothique pluvieux, digne des écrits de Bram Stocker et des vieux films de vampires. Univers hors du temps, figé dans une fin de Moyen Âge crépusculaire. Avec ces villages au nom germanique imprononçable. Et le travail si caractéristique sur les couleurs.


Point de passage La marque rouge, ce n'est pas Kain qui bave quand il boit. C'est une balise de sauvegarde.


Taudis Les taudis où débute le jeu, repaires de bandits, et cachette de la Cabale.

Le sang n'était pas frais

Blood Omen délaisse complètement ces éléments au profit d'une ambiance bien plus urbaine. Coincée entre le XVIIe siècle et les débuts de l'industrialisation. Plus proche de Vampire la Mascarade. Diablement moins originale, bien que toujours de qualité.

Mais on ne peut s'empêcher de penser que le jeu commence à perdre, en même temps que son originalité, une partie de son âme maintenant que ses créateurs originaux sont partis sous d'autres cieux. Crystal Dynamics n'aurait-il remis Kain sur le devant de la scène que pour le profit, sans plus croire au personnage ? Est-ce pour cela que le vampire n'a plus le panache, la noblesse et la grandeur torturée qu'il possédait dans les trois précédents ?

Sans doute ne faut-il pas être aussi noir. Kain se réveille amnésique. Et cela permet au joueur qui ne connaît pas la série de se plonger dans l'aventure sans craindre de ne rien y comprendre. Mais de ce fait le vampire au cours des premières heures de jeu n'est plus que l'ombre de lui-même. Un seigneur déchu qui aurait sombré dans l'alcool et la dépression. Blood Omen 2 est le récit de sa lente convalescence. Et il faudra de la patience au joueur (en particulier s'il est un familier) pour retrouver un peu de la superbe de la série. Le jeu en vaut la chandelle, certes, mais aurez-vous le courage de mener cette guérison à son terme ? ■


La belle et la bête Voici Umah, la belle vampire qui guidera Kain à son réveil. Vous buvez un cou (sic) ?

COUPE DU MONDE – FIFA 2002

Will it survive ?

Tous les ans, nous le savons, il y a une nouvelle version de Fifa. Le jeu est déjà bien connu et l'édition 2002 ne sera pas très différente la version précédente. Par Léo de Urlevan



- éditeur **ELECTRONIC ARTS**
- développeur **EA SPORTS**
- genre **SPORT**

Tout en chiffres

- **8 caméras possibles**
- **32 équipes nationales et une équipe bonus**
- **Et 1, et 2, et 3-0, bien sûr !**

Version testée

- **finale française**
- **aucun bug constaté**



Après la victoire victoire Euh… les autres ont pris des rouges ?

Fifa est au jeu de football ce que le beaujolais nouveau est au vin. On en prend une fois par an, on se donne bien mal à la tête pendant une semaine et on débat sur sa saveur particulière. Alors ? Fifa a-t-il un goût de banane ? Force est de constater qu'à l'aube de la nouvelle Coupe du Monde, la qualité a été revue à la hausse et ce, sur plusieurs points.

Tout d'abord, petite précision. Toutes les photos que vous voyez sur ces pages représentent des joueurs de l'équipe de France. On pourrait y voir une marque de chauvinisme. Qui dit chauvinisme dit repli sur soi et autres tendances un peu douteuses. Fermetures des frontières ? Blacks, blancs, beurs qui forment les bleus n'ont jamais subi d'attaques aussi virulentes (cf. le gros facho). À présent, mettre les bleus en avant, c'est pas du chauvinisme, c'est de la résistance ! À j-11 du deuze. Vous qui lisez ce texte, vous connaissez le résultat. S'il y a des militaires dans les rues de France au moment où vous lisez ces lignes, on vous fait un petit coucou du temps de la démocratie. C'était le bon temps. Si tout se passe bien, merci à vous.

Fifa est au jeu de foot ce qu'est au vin le beaujolais nouveau

Et en avant la zique

La première chose que l'on attend avec impatience, c'est la musique. Tous les titres Fifa ont permis à certains de découvrir le groupe Chumbawamba ou que de constater que Robbie Williams pouvait faire des trucs écouatbles (à l'époque, c'était vraiment pas gagné).

Là, on a comme bande-son quelque chose de fade, sans consistance, entre musique classique et musique d'ascenseur. Peut-être quelque chose d'officiel, mais on a pas spécialement envie d'en savoir plus. Au premier menu, ça ne s'arrange pas beaucoup. Il ne faut pas chercher plus de trente-deux équipes. Mais ça peut être intéressant, comme nous le verrons plus tard. Évidemment, on commence par sélectionner l'équipe qu'on connaît le mieux : nos bleus. Arrrrgh ! Ça fait très mal. EA remue le couteau dans la plaie. Robert Pires est là. Ça sent >>>

BANC D'ESSAI COMPARATIF
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces** ?

sans astuces	avec astuces
J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU	OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AÏE, UN MOT DE PASSE	AH MAIS JE LE CONNAIS!
'RAME CETTE CAISSE	TIENS? UN TURBO!
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ	LA PORTE EST OUVERTE
PLUS DE MUNITIONS	AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
DUR À BATTRE, LUI	DÉSINTÉGRÉ, LUI
2 CIRCUITS, C'EST TOUT?	YES! 5 CIRCUITS SHADOW
COINCÉ	DÉCOINCÉ
ETC...	SUPER ETC...

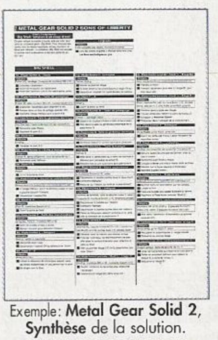
3615 astuces®

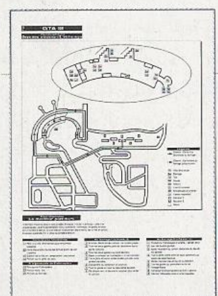
08 923 50 923

Depuis la BELGIQUE : **0900 70 200**

NOUVEAU ! PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE : LOGO ET SONNERIES JEUX VIDEO !
0899 707 303
Aussi par internet www.mobiles.fr — Et par minitel 3617 MONMOBILE

NOUVEAU
Sur 3617 ASTFAX, des tonnes de plans, aides, guides des permis... à recevoir immédiatement par **fax** ou dès le lendemain par **courrier**. Vous pouvez aussi recevoir une **copie** des astuces et solutions consultées : c'est plus rapide que de recopier!


Exemple: **Metal Gear Solid 2**, **Synthèse** de la solution.


Exemple: **Gta 3**.

3617 AST FAX

ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
MISE À JOUR IMMÉDIATE

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces**® est à votre service **7j/7, 24h/24** : par minitel - 3615 **astuces** - ou téléphone - 08923 50 923.

3615, 0892 : 0,34 €/MN 3617 : 0,84 €/MN 0899 : 1,35 € + 0,34 €/MN 0900 : 0,45 €/MN. Astuces est une marque déposée Pixtel.

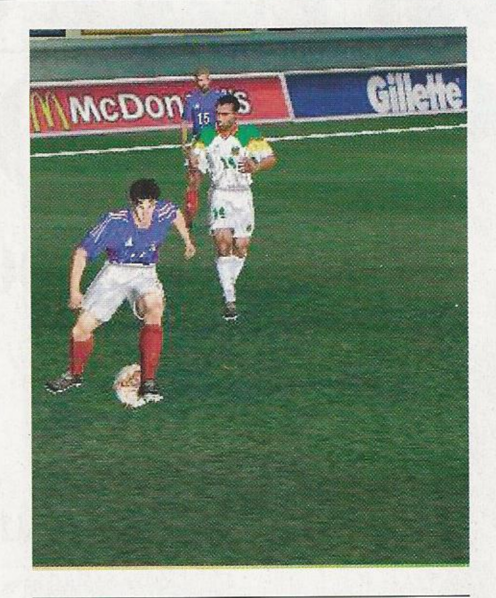


O Brasil ! Une demi-finale Brésil-France, cela sent la tradition.

>>> un peu l'équipe de programmation dont le CDD n'a pas été renouvelé et des level designers qui sont passés des NBA à Fifa en passant par la case Madden. Sans être grand spécialiste du football, qui ne sait pas que Pires s'est blessé ? On nous en a fait un drame national à l'époque!

Avec des bouts de joueurs dedans

Maintenant, le jeu. Plutôt bluffant. Coup d'envoi : Henry. Incroyable : c'est vraiment lui. On fonce. La vitesse de pointe est là. Bientôt seul devant le gardien, cacahouète, et hop, 1-0. On est bien évidemment à Séoul, le 31 mai et la France affronte le Sénégal. Dans la minute qui suit, la France s'en prend un! On exulte.



Dribbles Les passements de jambes sont si nombreux que l'on a l'impression d'avoir onze Zidane sur le terrain.

Vous l'avez compris. Fifa cuvée 2002, c'est plutôt intensif. Dans les versions 2000 et 2001, l'effet de surprise était passé.

Ici, on sent que l'on va vivre quelques semaines sur le jeu. Tout d'abord, il y a la modélisation des joueurs. Certains d'entre eux, tels Thuram ou Henry, sont véritablement les reproductions fidèles des originaux. Mais la réussite n'est pas toujours là. Petit est méconnaissable et Pires aussi.

Plus spectaculaire qu'un vrai match

Les graphismes ne sont pas non plus révolutionnaires. Mais il y a des petits détails en plus, des nouveaux mouvements qui rendent le jeu plus spectaculaire. C'est vraiment autre chose. On a l'impression que tous les joueurs sont aussi techniques que Zidane : petits ponts incessants, amortis, reprises, contrôles de balles en pleine course. Le jeu est intéressant et très agréable à regarder.

Tous les tirs vers les buts sont accompagnés d'effets, comme à la télé: ça en jette vraiment. Le test d'un Fifa se termine le plus souvent ainsi : indispensable pour ceux qui ne connaissent pas, les autres, attendez l'an prochain. Et bien là, non. Le jeu reste fondamentalement le même mais depuis 99, on a là les plus grosses innovations et on retrouve la joie de 98. C'est l'année qui veut ça, peut-être ! ■

Verdict ★★★☆☆

CLASSEMENT COMPARATIF

1 > FIFA 2002
2 > FIFA 99
3 > FIFA 2001

PRIX env. 45 €
JOUEUR(S) 1 à 8
PUBLIC tous public
ADRESSE INTERNET
http://fr.worldcup.europe.ea.com

Graphismes :	★★★★☆
Audio :	★★★★☆
Multijoueurs :	★★★☆☆

POUR Les nouvelles figures des joueurs, plus acrobatiques, l'esthétique du jeu et la variété des commentaires.

CONTRE Ça pourrait être encore plus beau.

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM Éditeur PII-**450** MHz & **64** Mo de RAM

MULTIJOUEURS

PC SEUL **2** LAN **8** INTERNET **8**

MOBILE FORCES

Zone de démobilisation

L'éditeur britannique Rage Software surfe sur la vague des jeux d'action en 3D multijoueurs, dominée par Unreal Tournament et Counter-Strike.

Par Frédéric Marié

En voiture ! Pour se déplacer rapidement sur les cartes, l'utilisation des véhicules est de rigueur.

- éditeur **RAGE SOFTWARE**
- développeur **RAGE SOFTWARE**
- genre **ACTION EN 3D SUBJECTIVE MULTIJOUEURS**

Tout en chiffres

- **9 armes différentes**
- **8 modes de jeu**
- **12 cartes de zones de combat**

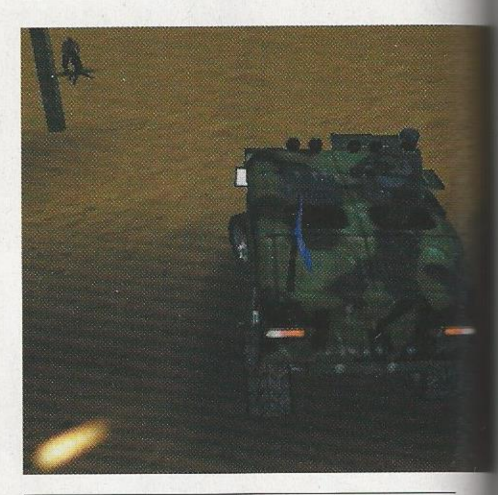
Version testée

- **finale française.**

Avec des titres phares comme Unreal Tournament, Quake 3 : Arena ou Counter-Strike, les jeux d'action 3D subjective (ou FPS en anglais) ont le vent en poupe. Rien d'étonnant alors que d'autres éditeurs veuillent s'insinuer dans le créneau. C'est ce que tente de faire Rage Software avec Mobile Forces, qui, comme son nom l'indique, va essayer de se démarquer de la concurrence par l'utilisation prononcée de différents véhicules. Du buggy léger et rapide au camion de transport, en passant par deux autres véhicules blindés, ceux-ci vous seront nécessaires pour traverser les vastes étendues des cartes proposées. Au passage, vous pourrez écraser les adversaires qui auront eu le bon goût de se placer sur votre trajectoire. On retrouve là l'influence de jeux de course arcade du même éditeur, Grand Theft Auto.

Surprise de courte durée

TL'originalité de Mobile Forces s'arrête malheureusement là, le reste du jeu révélant une platitude rare. Cela commence par les skins de joueurs, limités à deux, stylés soldat de l'Onu ou ninja. Les cartes vous font visiter tous les poncifs du genre, entrepôts, quais, ambiance western, etc. Même l'arsenal proposé se cantonne dans un classicisme frileux : poignard, pistolet, fusil d'assaut ou à canon scié, mitrailleuse lourde, lance-roquettes... On a déjà manié ces joujoux cent fois dans des dizaines d'autres jeux. Leur efficacité sur le terrain laisse aussi dubitatif. La mitrailleuse ne peut tirer que longtemps après avoir été déployée, et en plus manque de punch. Le fusil de sniper pêche cruellement en précision. Au final, on se rabat sur le bon vieux fusil d'assaut pour le combat, et sur le lance-roquettes par-ci par-là pour détruire les véhicules.



Tireurs embarqués Les véhicules, non armés, offrent heureusement des postes de tireur fort pratiques.

FPS cherche communauté

Bien que Mobile Forces propose un mode solo, où vous pourrez vous mesurer avec des alliés virtuels à une équipe de bots, le jeu se destine clairement à un environnement multijoueurs. Mais face à des poids lourds comme Unreal Tournament ou Counter-Strike, qui ont déjà rallié la majorité des amateurs du genre, Mobile Forces pourrait avoir bien du mal à générer une communauté solide pour assurer son devenir. ■

Verdict 

CLASSEMENT COMPARATIF

1 > **UNREAL TOURNAMENT**
2 > **COUNTER-STRIKE**
3 > **MOBILE FORCES**

PRIX NC
JOUEUR(S) 1 à 32
PUBLIC tous publics
ADRESSE INTERNET
http://mobileforces.com

Graphismes : ★★★★★
Audio : ★★★★★
Multijoueurs : ★★★★★

POUR Un moteur 3D qui a fait ses preuves, bâti sur le Unreal Engine d'Epic Games.

CONTRE Mobile Forces n'amène rien de réellement nouveau dans le genre.

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM Éditeur PII-**233** MHz & **64** Mo de RAM
RECOMMANDÉ ÉditeurPII-**1** GHz & **256** de RAM

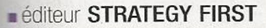
MULTIJOUEURS

PC SEUL **1** LAN **1** à **32** INTERNET **1** à **32**

DRAGON THRONE

Dragon endormi

Déception : le seul mot qui vient à l'esprit quand on découvre Dragon Throne, la suite du sympathique Destin du Dragon. Trop frileux, le jeu n'offre en effet quasiment aucune nouveauté par rapport à son aîné. Par Laurent Noël



- éditeur **STRATEGY FIRST**
- développeur **OBJECT SOFTWARE**
- genre **RTS**

Tout en chiffres
- **3 campagnes**
- **2 modes de jeu**

Version testée
- **finale anglaise**
- **aucun bug constaté**

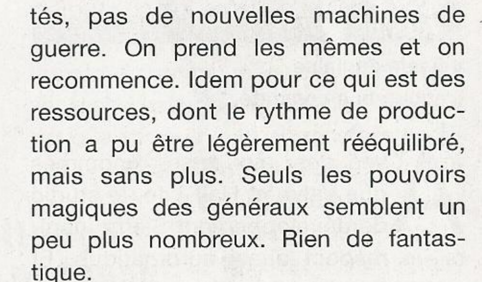
Jeu de stratégie en temps réel, comme son prédécesseur, Dragon Throne vous place de nouveau au milieu d'une des périodes les plus troublées de la Chine ancienne, celle dite des Trois Royaumes. Vous y incarnerez au choix l'un des trois grands héros de l'époque, Cao Cao, Liu Bei et Sun Quan. Cet épisode se déroule une vingtaine d'années après Le Destin du Dragon, son point d'orgue étant la bataille des Falaises Rouges, l'une des plus célèbres de ces temps troublés.



Répétition générale

La retranscription du contexte historique est encore une fois fidèle et agréable. Mais malheureusement, la sauce a du mal à prendre. On a trop l'impression de se trouver face à un simple add-on du jeu originel. Seuls les graphismes semblent avoir été légèrement revus : un tout petit peu plus fins, avec quelques effets et animations supplémentaires. Et une musique au moins aussi bonne, qui alliée aux voix originales chinoises plonge véritablement dans l'ambiance.
Pour le reste, ce sont juste de nouvelles cartes et de nouvelles missions qui sont proposées. Pas de nouvelles unités, pas de nouvelles machines de guerre. On prend les mêmes et on recommence. Idem pour ce qui est des ressources, dont le rythme de production a pu être légèrement rééquilibré, mais sans plus. Seuls les pouvoirs magiques des généraux semblent un peu plus nombreux. Rien de fantastique.

Héros Voici Sun Quan, l'un des trois héros historiques que le joueur incarne.



La stratégie de l'ennui

D'autant qu'il semble que les défauts du premier opus n'aient pas été corrigés. En effet, le *pathfinding* laisse encore par moments à désirer. Pas pire que dans les autres jeux du genre, mais tout de même, ils pourraient faire un effort à la longue. Voir ses petits soldats se perdre au milieu d'une forêt de bambous et passer dix minutes à les en sortir un par un, ça a tendance à vite gaver. Bref, vous l'aurez compris, l'ennui atteint vite le joueur. C'est d'autant plus dommage encore une fois que la période historique est intéressante et bien retranscrite (normal pour un studio de développement chinois). Il vaudra définitivement mieux, si vous vous y intéressez, vous reporter au roman (quasi introuvable en France hélas). ■





Verdict ★☆☆☆☆

CLASSEMENT COMPARATIF
1 > **EMPIRE EARTH**
2 > **LE DESTIN DU DRAGON**
3 > **DRAGON THRONE**

PRIX env. 30 €
JOUEUR(S) 1 à 8
PUBLIC tous publics
ADRESSE INTERNET
www.strategyfirst.com

Graphismes : ★★★★☆
Audio : ★★★★☆
Multijoueurs : ★★★★☆

POUR Le contexte historique et l'ambiance. Une gestion des ressources riche. L'aspect diplomatique.

CONTRE Aucune innovation depuis le premier épisode.

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
MINIMUM Éditeur PII-**266** MHz & **64** Mo de RAM
RECOMMANDÉ ÉditeurPII-**266** MHz & **128** de RAM
RECOMMANDÉ GEN4 PC PIII-**300** MHz & **128** de RAM

MULTIJOUEURS
PC SEUL **1** LAN **8** INTERNET **4**

DIE HARD NAKATOMI PLAZA

Seule solution : la fuite !

L'époque où l'on pouvait acheter tous les produits Sierra les yeux fermés serait-elle révolue ? En jouant à Die Hard, on pourrait le croire. Par Léo de Urlevan

Méfiance Autant dire que nous n'acheterons plus les produits Sierra les yeux fermés

- éditeur **FOX INTERACTIVE**
- développeur **SIERRA**
- genre **ACTION**

Tout en chiffres

- **30 missions dans 40 niveaux… et c'est tout !**

Version testée

- **finale anglaise**
- **aucun bug constaté**

Avec des jeux aussi renommés que Valve et Half-Life, le studio de développement Sierra inspire un respect quasi automatique. Et quand le même développeur nous invite à découvrir un nouveau *first person shooter* (FPS), on est en droit de remuer la queue. D'autant plus quand il s'appuie sur une énorme licence, Die Hard, mieux connu sous le nom de *Piège de cristal*. Ce film dans lequel joue Bruce Willis vient de bénéficier d'une nouvelle édition DVD, très propre avec une multitude de suppléments. Soit au bas mot quatre heures de bonheur sous la férule de John McLane.

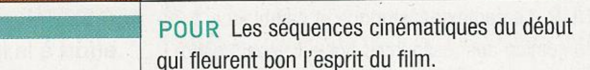
C'est John McLane qu'on assassine !

Malheureusement, avec le jeu, on se dit que l'on ne va plus acheter les produits Sierra les yeux fermés. C'est plutôt grave. Tout d'abord, les niveaux sont nombreux mais la qualité des graphismes laisse à désirer. Plus généralement, c'est aussi assez inintéressant. Et le comble, c'est que la ressemblance avec le film est douteuse, excepté dans les cinématiques, qui utilisent d'ailleurs le moteur du jeu. À certains moments, l'action se déroule dans des tuyaux d'aération, ce qui rappelle vaguement le film. Mais quel FPS n'utilise pas ce genre de décor ? *Exit* aussi l'humour du flic irlandais macho et alcoolo auquel on est très attaché. Ici, on tire dans tous les sens, sur tout ce qui bouge, et sans se poser de questions. Le scénario, quant à lui, est objectivement débile. Dans la première mission, par exemple, des bombes sont placées tout au long du parcours de McLane. Les terroristes sont juste à côté. Ils savent comme vous que ça va péter dans quelques secondes mais qu'importe, ils ne pensent qu'à vous faire la peau.

L'effet 11-septembre

Ils nous font donc penser à des kamikazes. On ne vous fait pas de dessin. Kamikaze + terroriste + une grande tour…
Pour ajouter à sa mauvaise qualité, la sortie du jeu est assez maladroite. Une consolation, pourtant : ce test a été l'occasion de dénicher une bonne affaire. Alors, plutôt que de vous précipiter sur le jeu, achetez deux des trois titres Die Hard, en DVD. ■

Verdict ★☆☆☆☆



CLASSEMENT COMPARATIF

1 > **MEDAL OF HONOR**
2 > **RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN**
3 > **SERIOUS SAM 2**
4 > **DIE HARD**

PRIX env. 35 €
JOUEUR(S) 1
PUBLIC plus de 12 ans
ADRESSE INTERNET
www.sierra.com/games/diehard

Graphismes : ★★☆☆☆
Audio : ★★☆☆☆

POUR Les séquences cinématiques du début qui fleurent bon l'esprit du film.

CONTRE L'IA est inexistante, le jeu est difficile et bourrin. On constate aussi beaucoup de bugs de collisions.

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM Éditeur PII-**400** MHz & **64** Mo de RAM, carte 3D 32 Mo
RECOMMANDÉ ÉditeurPII-**700** MHz & **256** de RAM, carte 3D 32 Mo

MULTIJOUEURS

non



C'est mal parti Il ne faut pas être à court de munition.

QUIZ CHALLENGE FOOTBALL

Qui veut gagner des ballons ?

À quelques jours du début de la Coupe du Monde de football, Cryo saisit l'opportunité et s'associe à Wanadoo pour proposer aux joueurs Quiz Challenge Football. Par Nicolas Moreau

- éditeur **CRYO**
- développeur **CRYO**
- genre **QUIZ**

Tout en chiffres

- **Plus de 1 500 questions**
- **Jusqu'à 6 joueurs**
- **350 questions sur le championnat de France**

Version testée

- **finale française**
- **aucun bug constaté**

Les jeux de quiz sont relativement en vogue ces derniers temps. Sans « Qui veut gagner des millions ? », dont le succès mondial reste tout de même un mystère à ce jour non éclairci, Eidos aurait peut-être disparu. L'éditeur anglais est même devenu pour le coup un spécialiste du genre, appliquant dès l'automne dernier ce principe à un autre de ses produits phares avec Championship Manager 2001 Quiz. Cette première tentative de mélange des genres, quiz et football, n'avait rien de convainquant. Pourtant elle a suscité des émules.

Un concept en or

C'est donc autour de Cryo de céder à la tentation. Sur le papier, le concept a tout du jackpot. Partant du principe que la majorité des gens aiment le football et les quiz, un produit unissant ces deux aspects doit forcément se vendre comme des petits pains, même s'il est développé sur un coin de table entre le café et l'apéro. Il suffit donc de créer une interface suffisamment simple pour ne pas rebuter le joueur occasionnel et de gaver la base de données de plus de 1 500 questions pour que la durée de vie du produit dépasse quelques heures. Entre la Coupe du Monde et la fête des pères, ce serait quand même rageant de ne pas réussir son coup. Avec un peu de chance, certains pourraient se tromper, croyant acheter un vrai jeu de football.

Quiz Challenge Football propose l'immense défi de marquer un but en or...

Spectaculaire Des effets spéciaux viennent égayer la partie.

Développement-minute

Aussitôt dit, aussitôt fait. Quiz Challenge Football propose donc l'immense défi de marquer un but en or en faisant avancer le ballon sur le terrain, découpé en petites cases comme un jeu de l'oie. Le tout nécessite tout de même une carte 3D, car que serait le football sans ses caprices de stars ? Chemin faisant, le joueur doit répondre aux questions proposées pour progresser sur le terrain. Celles-ci oscillent entre le facile (quelles sont les couleurs de Monaco ?), l'abordable (quel est le meilleur buteur dans une Coupe du Monde ?) et l'ésotérique (combien de matchs de Coupe d'Europe a disputé le Milan AC ?). Le tout est disponible à un prix attractif, autour de quinze euros. Cela reste cependant trop cher pour un jeu de cette qualité.

Verdict 

CLASSEMENT COMPARATIF

1 > CHAMPIONSHIP MANAGER 2001 QUIZ
2 > QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS ?
3 > QUIZ CHALLENGE FOOTBALL

PRIX env. 15 €
JOUEUR(S) 1 à 6
PUBLIC tous publics
ADRESSE INTERNET
www.quizfoot.cryogame.com

Graphismes : ★★★★★
Audio : ★★★★★
Multijoueurs : ★★★★★

POUR Le prix attractif.

CONTRE Le jeu manque singulièrement d'intérêt.

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM Éditeur PII-**266** MHz & **64** Mo de RAM
Carte graphique : **3D** & **4** Mo

RECOMMANDÉ ÉditeurPII-**300** MHz & **64** Mo de RAM
Carte graphique : **3D** & **8** Mo

MULTIJOUEURS

PC SEUL **1** LAN **6** INTERNET **6**



Au programme C'est ça, l'embarras du choix.

SYBERIA

La French Touch n'est pas maudite !

Petite perle pleine de poésie et d'intelligence, Syberia prouve que le jeu d'aventure classique peut encore nous faire rêver ; et qu'une héroïne de jeu vidéo n'a pas besoin de se balader les fesses à l'air et la natte au vent pour nous captiver. par Laurent Noël

- éditeur **MICROÏDS**
- développeur **MICROÏDS**
- genre **AVENTURE**

Tout en chiffres

- 4 mondes à traverser
- 25 personnages

Version testée

- version bêta
- l'anti-aliasing crée un bug sur les cinématiques.

La dernière création de Benoît Sokal se nomme Kate Walker. Avocate pour un cabinet new-yorkais, son client est une World Company du jouet. Pour l'heure, elle doit signer le rachat d'une petite usine d'automates nichée au cœur des Alpes. Mission qui sera bien vite remise en cause. Kate ne restera pas longtemps à Valadilène. Elle devra embarquer pour un voyage à travers l'Europe et jusqu'en Sibérie afin de retrouver le génial créateur de ces pantins plus vrais que nature. Vivants, comme dans les contes. Elle sera guidée en cela par l'un d'entre eux, Oscar, conducteur de train à l'attitude digne d'un maître d'hôtel anglais.

Kate au pays des automates

Sensible et intelligente, Kate reste bien loin des clichés pour mâles en rut et en manque véhiculés par une certaine archéologue. Et hélas suivis par l'ensemble de l'industrie vidéo ludique. Ressembler à un mec, les poumons surdéveloppés en plus, ça n'est pas pour elle. Son domaine, c'est plutôt aller à la rencontre de l'autre et faire marcher ses neurones. Et cela se révèle bien plus gratifiant et intéressant pour le joueur.

La quête qu'elle va entreprendre est un véritable voyage initiatique. Sa pérégrination vers l'Est est un parcours autant historique que géographique. Ce sont tous les bouleversements qu'ont connus l'Europe de l'Est et la Russie au cours de ce siècle qui défileront devant ses yeux, lors d'escales dans des lieux symboliques comme la mer d'Aral.

Orient-Express fantasy

Mais n'allez pas croire que Syberia est un pensum politico-philosophico-on-ne-sait-quoi. Non, l'ambiance de ce jeu, à la croisée d'un Longest Journey et d'un Myst (l'autisme et le Valium en moins pour ce dernier), est toute de merveilleux et de poésie contenue. Un univers qui ne dépareillerait pas dans la filmographie de Terry Gilliam. Artistiquement, une réussite indéniable. Les photos qui ornent ces pages vous en convaincront d'ailleurs mieux que tous les discours du monde.

Et, pour relever le tout, un scénario habile, intelligent. Qui sait mêler la légèreté des contes à la réflexion sur le monde dans lequel nous vivons. Qui interroge la création en tant qu'acte personnel. Utile, en ces temps de recherche effrénée du profit. Salvateur, presque. ■

Verdict 

CLASSEMENT COMPARATIF

1 > THE LONGEST JOURNEY
2 > SYBERIA
3 > MYST III

PRIX NC
JOUEUR(S) 1
PUBLIC tous publics
ADRESSE INTERNET
www.microids.com

Graphismes : ★★★★☆
Audio : ★★★★☆

POUR Visuellement fabuleux. Une héroïne attachante. Des énigmes logiques et accessibles.

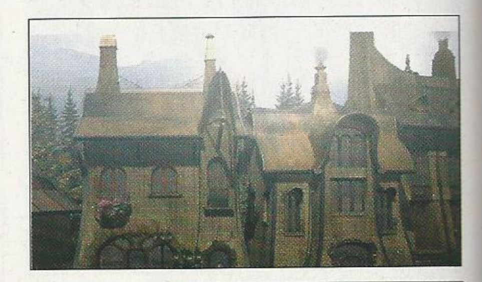
CONTRE Pas de notes automatiques ni de journal. Des énigmes souvent trop classiques.

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM Éditeur PII-**350** MHz & **64** Mo de RAM
RECOMMANDÉ ÉditeurPII-**500** MHz & **128** de RAM
RECOMMANDÉ GEN4 PC PIII-**500** MHz & **128** de RAM

MULTIJOUEURS

Non



Réussite Le scénario est aussi habile que les graphismes sont beaux.

ARMY MEN RTS

In the Navy

Les petits soldats en plastique reviennent pour une énième bataille. Et cette fois, ils mettent les petits plats dans les grands en proposant rien de moins qu'un RTS. Essai transformé ? Allons, tout cela n'est pas sérieux... Laurent Noël

- éditeur **3DO**
- développeur **PANDEMIC STUDIOS**
- genre **RTS**

Tout en chiffres

- **16 missions de campagne**
- **8 batailles indépendantes**
- **en bdc**

Version testée

- **finale anglaise**
- **aucun bug constaté**

Army Men RTS amuse, c'est un fait. Le scénario, le fait de jouer dans le jardin, la cave, la cuisine ou la salle de bain... Les cinématiques pleines de second degré, la parodie des plus grands films de guerre (d'Apocalypse Now à La Ligne rouge). Tout cela détend le joueur. Malheureusement, ces éléments marquent aussi la limite de l'expérience.

Un jeu sans prétention pour s'amuser une heure ou deux

La guerre, un jeu d'enfant

Les Army Men sont des jouets, et ce RTS n'est qu'un jeu de stratégie pour les gosses. Les habitués du genre risquent fort de s'y ennuyer. Bien qu'ils finiront sans doute le jeu trop vite pour en avoir le temps. Une quinzaine de missions seulement vous attend, et elles dépassent rarement la demi-heure. Certes elles sont variées, alternant reconnaissance avec un petit contingent non renouvelable et batailles de plus grande envergure avec construction et gestion d'une base. Mais tout de même...

D'autant qu'il n'existe que deux ressources, le plastique (vos hommes tombés au combat et vos bâtiments sont recyclables, c'est sympa) et l'électricité. Et leur gestion n'offre aucune difficulté. Pour tomber à court, il faut le faire exprès.

On se reportera donc du côté de l'action. Là aussi, les unités sont assez peu nombreuses, de même que les véhicules. Les cartes sont assez simples et ne demandent pas de gros efforts tactiques, juste de la prudence, et ce qu'il faut de célérité pour faire un blitz ou un passage en force de temps en temps. Bref, juste de quoi faire connaissance en douceur avec le genre.

La fleur au fusil

Malheureusement, le jeu est aussi entaché de quelques défauts. Le pathfinding, encore et toujours, en est la principale cause. Les soldats se bloquent trop facilement les uns les autres. Et du coup, certains en oublient de combattre, alors que l'ennemi est là, devant leurs yeux, en train de canarder leurs camarades ! Même si la formation d'unités est on ne peut plus aisée et permet de pallier à ce problème, cela reste énervant.

Bref, bien que cet épisode soit sans doute l'un des plus réussis de la série Army Men, il n'en demeure pas moins un produit anecdotique. Jouer à ce titre, c'est comme siffler une petite Corona : c'est frais, ça pétille, mais on l'oublie aussitôt terminée. ■



Victoire ! Chaque mission comprend deux objectifs ou challenges secondaires.



De beaux joujoux Les unités volantes répondent toujours à l'appel. Les Chinois ont inventé les paras !



Verdict ★★☆☆☆

CLASSEMENT COMPARATIF

1 > EMPIRE EARTH
2 > DARK REIGN 2
3 > ARMY MEN RTS

PRIX NC
JOUEUR(S) 1 à 8
PUBLIC tous publics
ADRESSE INTERNET www.armymen.com

Graphismes : ★★★☆☆
Audio : ★★★★☆
Multijoueurs : ★★☆☆☆

POUR L'ambiance et l'univers sont rafraîchissants, le jeu est simple d'utilisation et les références parodiques ne manque pas d'humour.

CONTRE Vis à vis des standards du genre, le jeu manque de richesse. L'IA connaît quelques problèmes et la durée de vie ne dépasse pas une après-midi.

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM Éditeur PII-**233** MHz & **64** Mo de RAM
RECOMMANDÉ ÉditeurPII-**400** MHz & **96** de RAM
RECOMMANDÉ GEN4 PC PIII-**450** MHz & **128** de RAM

MULTIJOUEURS

PC SEUL **1** LAN **8** INTERNET **8**

STEALTH COMBAT

Discrétion obligée

Operation Flashpoint a ouvert l'an dernier une nouvelle voie dans le jeu de guerre en permettant au joueur de piloter divers véhicules. Cryo tente aujourd'hui d'apporter sa contribution dans ce domaine avec Stealth Combat. Par Nicolas Moreau

- éditeur **CRYO**
- développeur **DECK**
- genre **ACTION TACTIQUE**

Tout en chiffres

- Plus de 20 missions
- 20 véhicules différents à piloter
- 2 campagnes

Version testée

- finale française
- quelques plantages

Stealth Combat se déroule dans un futur proche, où une crise mondiale menace d'éclater. Un groupe de vilains terroristes, décidément c'est à la mode, tente de dresser l'un contre l'autre les deux grands blocs politiques : l'AEM (l'Occident), et le Grand Empire asiatique. Dans ce contexte qui pourrait mener à une nouvelle guerre mondiale, des équipes des deux camps vont tenter d'éviter le pire, en toute discrétion bien entendu. Deux campagnes différentes sont donc proposées pour tester les talents de furtivité des joueurs.

L'intention ne suffit pas

Stealth Combat offre des missions très variées, entre infiltration, reconnaissance et destruction, car l'usage de la force brute reste souvent une alternative. Un programme a priori intéressant, d'autant plus qu'il permettra en théorie de valoriser les talents de pilotage du joueur, que ce soit au volant d'une jeep, aux commandes d'un hélicoptère, ou encore d'un tank. Cependant, la variété n'occulte pas la médiocrité de la réalisation. Tous les véhicules donnent l'impression de se traîner assez lamentablement, ce qui donne au joueur tout le temps de constater la faiblesse des graphismes. En vue extérieure, la caméra décroche fréquemment, rendant l'action très confuse. Enfin, même si la prise en main du jeu est plutôt aisée, le pilotage manque totalement de finesse.

Stealth Combat devrait surtout rester furtif dans les mémoires

Mollah virtuel pour ennui réel

Seul l'aspect infiltration pourrait donc procurer un vague plaisir. Mais là encore, le bât blesse, puisqu'il est impossible de descendre d'un véhicule. Il faut donc une bonne dose d'imagination pour concevoir qu'il soit plausible d'aller traquer un terroriste dans une grotte avec un tank ou de chercher des ogives nucléaires sur un port en jeep plutôt qu'à pied. Heureusement, l'intelligence artificielle, qui porte bien mal son nom, ne réagit pas au son. Ce serait donc dommage de s'en priver. Pour peu que ce jeu s'inspire des méthodes de l'armée américaine, la fuite à Mobylette du mollah Omar devient beaucoup plus compréhensible. ■



À l'échelle Contrairement aux apparences, il ne s'agit pas d'un modèle réduit.

Verdict ★☆☆☆☆

CLASSEMENT COMPARATIF

1 > **MEDAL OF HONOR**
2 > **OPERATION FLASHPOINT**
3 > **STEALTH COMBAT**

PRIX NC (probablement autour de 50 €)
JOUEUR(S) 1
PUBLIC tous publics
ADRESSE INTERNET
www.stealthcombat.cryogame.com

Graphismes : ★★★★★
Audio : ★★★★★

POUR Une prise en main facile.

CONTRE Une réalisation médiocre et un intérêt limité.

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM Éditeur PII-**300** MHz & **32** Mo de RAM et carte **3D** & **8** Mo

RECOMMANDÉ ÉditeurPII-**450** MHz & **64** Mo de RAM et carte **3D** & **32** Mo

MULTIJOUEURS

non

SPIDERMAN : THE MOVIE

Un jeu bien tissé

Jeux vidéo et super-héros ont toujours été proches. Mais l'adaptation des derniers aux premiers a toujours été catastrophique. L'arrivée de Spiderman semble briser la malédiction qui pesait sur ses copains Superman et Batman. Léo de Urlevan

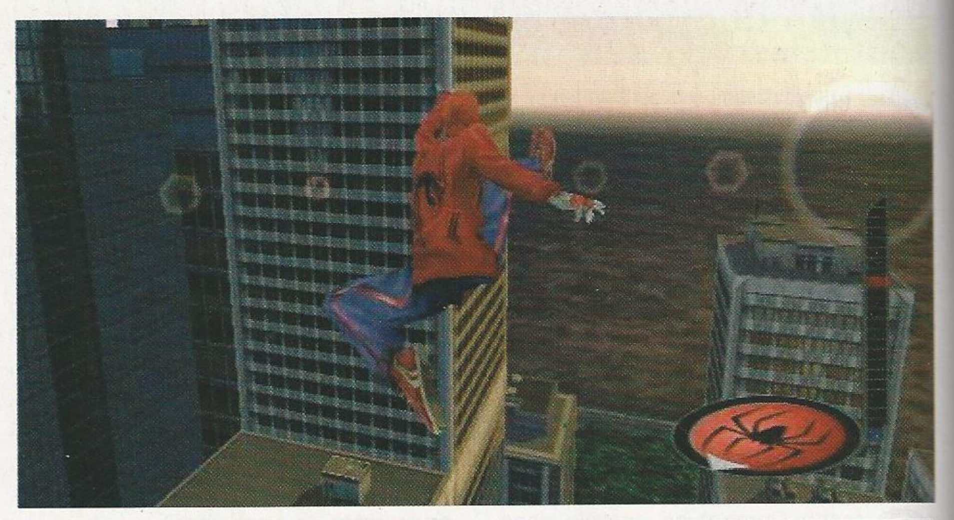
- éditeur **ACTIVISION**
- développeur **ACTIVISION**
- genre **ACTION**

Tout en chiffres

- **5 – 20 : le nombre d'années que peuvent vivre les mygales**
- **60 – 400 : le nombre de bébés mygales nés d'une même ponte**
- **22 : le nombre de niveaux**

Petit résumé pour ceux qui ne connaissent ni les Comics ni les dessins animés du même nom. Après avoir été piqué par une araignée radioactive, Peter Parker acquiert de curieux pouvoirs. Il devient plus fort et surtout, il peut marcher sur les murs. Sa bonté l'incite à profiter de ses pouvoirs pour combattre le crime. En plus, il doit venger son oncle qui a été assassiné. Dans le jeu, c'est bien évidemment vous qui incarnerez Spiderman.

Les pouvoirs d'un super-héros auront été rarement aussi bien implantés que dans ce jeu. On se met vraiment à la place du héros, on survole la ville, on repère les bandits et on attaque. Mais il ne s'agit pas d'un simple jeu de bagarre. Le scénario, très bien ficelé au demeurant, offre au plus grand héros jamais créé dans les Comics Book une incroyable sensation de liberté. Il y a deux types de missions : en extérieur ou en intérieur. Lorsque l'on survole la ville, on tisse sa toile, accrochée à... À quoi déjà ? C'est l'éternelle interrogation. À quoi Spiderman accroche-t-il sa toile quand il la propulse dans le ciel ? On trouve par-ci par-là des bonus qui vous permettront d'effectuer des coups spéciaux en plein combat. En intérieur, c'est plus subtil. Il y a également des combats mais les ennemis sont beaucoup plus nombreux. Mieux vaut éviter les affrontements directs. On recherche alors les zones d'ombres. Bref, on se surprend à penser comme une araignée. Rarement on avait trouvé autant de plaisir à jouer un personnage. Le gameplay est très réussi.



Le scénario Une sensation de liberté inégalée.

À l'aise sur ses huit pattes

Ce jeu nécessite toutefois un jeu avec une flopée de boutons. Pensez que vous devrez vous déplacer en trois dimensions (et avec quatre boutons ! Mais c'est assez bien géré), regarder dans plusieurs directions, asséner coups de pieds et coups de poings et vous servir d'autres boutons pour tout ce qui concerne les toiles (un bouton pour ligoter les ennemis, un autre pour tisser des toiles qui vous permettront de vous déplacer, un autre pour aller grimper sur le mur d'en face). Bref, c'est injouable sur un clavier, et pas pratique avec joystick. Mais même si vous devez investir dans une manette, le jeu vaut largement cette dépense.

Verdict ★★★★☆

CLASSEMENT COMPARATIF

1 > JEU 1 EN CAP
2 > JEU CONSIDÉRÉ
3 > JEU 3 EN CAP

PRIX env. 45 €
JOUEUR(S) 1
PUBLIC tous publics
ADRESSE INTERNET www.activision.com

Graphismes :	★★★☆☆
Audio :	★★☆☆☆
Multijoueurs :	Non

POUR Ce jeu met en scène le personnage le plus charismatique des Comics. La réalisation est très fidèle à l'idée que l'on se fait de Spiderman. On suit avec plaisir la trame du jeu.

CONTRE La caméra est parfois pénible quand on change de direction

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

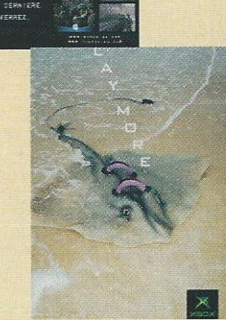
MINIMUM Éditeur PII-**300** MHz & **64** Mo de RAM carte graphique 16 Mo
RECOMMANDÉ PIII-**500** MHz & **128** de RAM carte graphique 32 Mo

MULTIJOUEURS

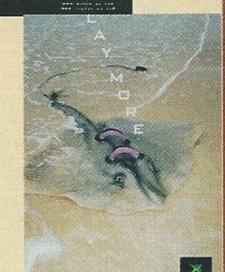
Non



DANS VOTRE MONDE
Voudrez-vous détruire à jamais la culture ?
CIVILIZATION III



PLAYMORE







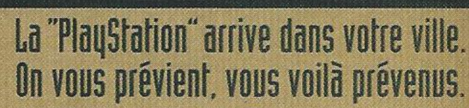
IL N'Y A QUE VOUS POUR EMPECHER ÇA



ONI



RISQUES D'ACCOUTUMANCE
DÈS LES PREMIERS ESSAIS.



La "PlayStation" arrive dans votre ville.
On vous prévient, vous voilà prévenus.
La nouvelle console de jeux créée par Sony est branchée dans le Power truck "PlayStation" qui accompagne le Beach Music Tour cet été. Si vous en avez le courage, venez l'essayer. Mais attention, la "PlayStation" n'est pas une console comme les autres : sa puissance ne vous laissera pas intact. On vous prévient, vous voilà prévenus.

De la cible au slogan : l'envers du message publicitaire

Élément informatif et promotionnel, la publicité encourage l'achat. C'est là son rôle essentiel. Mais connaît-on vraiment les ruses et les astuces qui vont faire acheter un jeu ? En s'adressant tout à la fois à notre conscient et à notre inconscient, la publicité martèle son sempiternel message : " achetez, vous serez heureux ! " Plongée dans un monde où communication et stratégie règnent en maître. Valérie Vsiddahchetty

« *Pour le lancement du jeu Civilization III, nous avons décidé de créer une publicité originale pour Le Monde du lendemain du premier tour des élections présidentielles. Nous pensions qu'il y aurait beaucoup d'abstentions. Cette publicité disait « Dans votre monde, quel président serez-vous ? ». Le journal s'est vendu à un million d'exemplaires* » explique Daphné Rapaccioli, directrice Marketing chez Infogrames. Civilization III est alors passé de la sixième place des ventes à la seconde. De son côté, Nasko Fejza, directeur marketing de Take2 précise : « *La publicité nous permet de vendre jusqu'à 20 % de jeux en plus. Mais ce chiffre peut être plus important suivant le titre* ». L'efficacité de la publicité n'est plus à démontrer. Quelques chiffres suffisent à rendre compte de l'importance que lui accordent les éditeurs : pour le seul secteur publicitaire, ils allouent 10 à 15 % de leur chiffre d'affaires, soit 175 000 euros pour le lancement de Civilization III ou encore 31 000 euros pour celui de Versailles 2. Et l'exemple de Civilization III ne doit pas faire oublier que le média essentiel du message publicitaire reste la télévision.

Principale cible : les joueurs

Si cela fonctionne, c'est d'abord parce que les publicitaires déterminent à l'avance la catégorie de personnes susceptibles d'acheter leur produit, en d'autres termes, la cible. Ensuite, les professionnels de la publicité s'approprient leurs codes pour pouvoir leur parler et les toucher. Mais gare au couac ! Dans l'univers des jeux, on distingue deux >>>



Civilization III L'estimation d'achat est de 100 000 pièces par an.



>>> catégories de joueurs : les gamers à savoir – vous et nous – les 15 à 25 ans, passionnés de jeux vidéo. Ils constituent le cœur de la cible. Autour de cet épicentre gravite le grand public, c'est-à-dire des joueurs moins assidus. Ces derniers achètent un ou deux jeux par an.

« La publicité permet de vendre jusqu'à 20 % de jeux en plus. »

À son tour, la cible des joueurs peut être segmentée en sous-catégorie il y a ceux qui préfèrent les jeux de combat, ou encore ceux qui n'aiment que l'aventure ou la stratégie. Par exemple, Dune est un jeu grand public et gamers, Civilization III ou Versailles 2 des jeux grand publics, Starmageddon ou Cossacks des jeux de gamers avant tout.

La naissance du message

L'éditeur de jeux va ensuite concevoir un message personnalisé. Pour se faire, il utilise un langage commun aux membres de ce groupe. Pour Dune, Cryo s'est servi de la phrase « *Le dormeur doit se réveiller* » tirée de l'univers du film. « *Nous avons voulu jouer la connivence avec les fans de Dune pour qui cette phrase est un symbole. Tout en ne fermant pas la porte à ceux qui ne connaissent pas le film* » explique Simon Vivien, chef de produits chez Cryo. Voilà pour une première approche.



Mais le publicitaire peut-aussi, et c'est souvent le cas, jouer avec les préoccupations de sa cible pour vendre son produit. Prenons l'exemple des jeunes : « *Entre 15 et 25 ans, les garçons sont en pleine période d'adolescence. Durant cette période de transition l'adolescent rejette l'autorité mais aussi la teste afin de s'affirmer en tant qu'individu et se trouver des repères solides. C'est inconscient bien sûr. Dans le même temps, beaucoup se renferment sur eux-mêmes* » explique Caroline Debry, psychologue.

Aussi pour les interpeller, le publicitaire va titiller une corde sensible. Reprenons l'exemple de Dune. « *Le dormeur doit se réveiller* » fait appel aux amoureux du film certes, mais également au monde du rêve. Idée sous jacente : « *L'adolescent peut se réfugier dans un monde onirique, pour échapper à la réalité souvent difficile à cette époque de la vie !* » affirme la psychologue

Pour exploiter plus avant ce filon, le publicitaire peut aussi jouer le rejet de la société. « *Les publicités focalisées sur la violence misent souvent sur ses problématiques inconscientes. Elles font appel à ses pulsions meurtrières. L'adolescent y projette ses fantasmes de meurtre, matricide, parricide, c'est-à-dire le refus de l'autorité, propre à cet âge. Les jeux lui permettent, entre autres, de tuer des gens symboliquement. Des messages comme* « construit ton monde » (Civilization III) ou « no more rule » *(Gta III) font appel à la toute puissance ou l'omnipotence de l'enfant en conflit avec l'autorité* » assure Caroline Debry.

Les règles du message

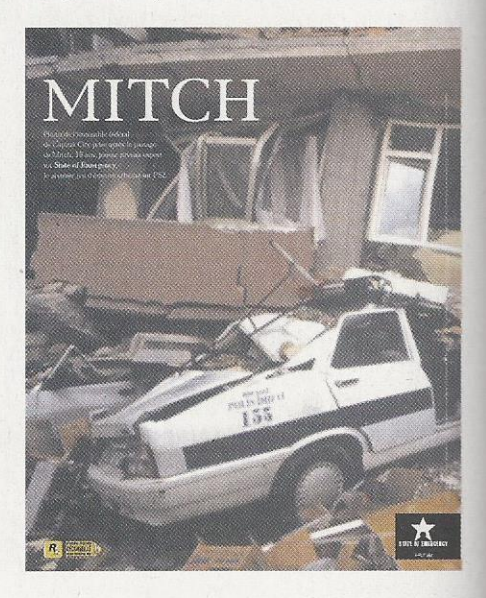
Encore faut-il que la publicité effectue correctement son travail : « *Parfois, on a tendance à vouloir en mettre trop. Et puis il faut trouver le ton juste. On ne s'adresse pas de la même façon à un pré-adolescent de 12 à 14 ans qu'à un joueur âgé de 14 à 18 ans. Les adolescents n'aiment pas non plus qu'on les prenne pour des imbéciles* » ajoute Daphné Rapaccioli.



Par ailleurs la connivence dans un message, si elle ne laisse pas une ouverture à ceux qui ne comprendraient pas, peut restreindre la cible et les ventes qui en découlent : ainsi, selon Simon Vivien « *Si, pour la publicité de Diablo II, je mets seulement le personnage de Diablo I, je crée une connivence totale avec ceux qui ont expérimenté le premier produit. Ceux qui ne le connaissent pas ne peuvent s'intéresser au second.* »

Le choix du vecteur

Ensuite l'éditeur doit amener la publicité vers sa cible. Pour cela, les publicitaires établissent un plan média incluant tous les journaux, radios et télévisions en rela-



tion avec les consommateurs potentiels. Rien n'est laissé au hasard. Cela explique pourquoi on peut voir durant les coupures publicitaires du *Loft* de M6, des spots pour le jeu Sim's d'Electronic Art dont le principe est le même que celui de l'émission ! Là aussi, le droit à l'erreur est faible. Chaque euro investi doit pouvoir rapporter. Une publicité à 40 000 francs la page, il ne s'agit pas de se tromper de journal !

Une fois le média choisi, il faut maintenant que l'œil se sente accroché par la publicité. Or le consommateur est assailli du matin au soir par des images et des spots publicitaires !

L'image, support indispensable du message

Un élément essentiel intervient alors : le visuel. Pour que la publicité soit attirante. Le publicitaire va alors travailler la composition graphique. En partant du principe que l'être humain est plus sensible à un visage ou des yeux qu'à un champ de blé, par exemple, il étudie le choix de l'image, le cadrage, les couleurs, le sens de la lecture. Avec toujours à l'esprit cette constante : la perception du message publicitaire doit être quasi instantanée.

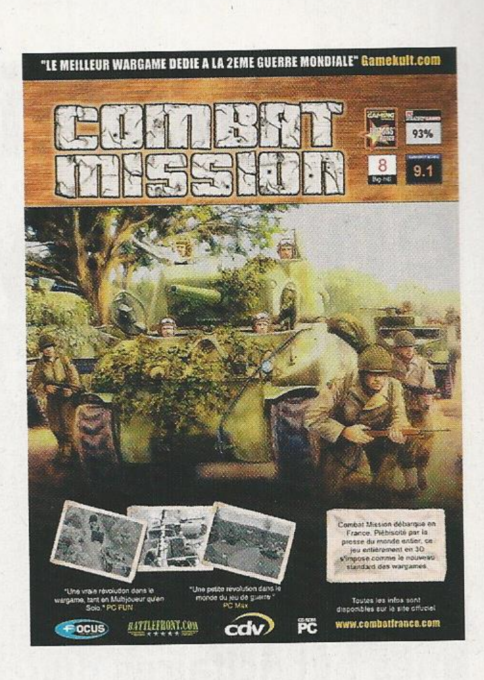
L'image doit refléter le positionnement du jeu, voire ses aspects concurrentiels et ses atouts. *« Pour faire passer l'idée de dimension du jeu Cossacks , nous sommes partis d'une carte géante qui ressemble à une copie d'écran. Ce grand poster donnait l'idée du gigantisme du jeu »* résume Cédric Lagarrigue directeur général de Focus Home.

Pour cette même image, qui doit être incisive, originale et humoristique, commence une carrière de « séductrice » auprès des futurs acheteurs. *« Dans la publicité de Starmageddon, nous voulions que le joueur se pose des questions pour lui donner envie de découvrir le produit. Le thème de l'espace a souvent été exploité de façon sérieuse ou humoristique, mais le SDF martien, personne n'y avait pensé. Une originalité qui permet de mettre en avant l'action de coloniser avec une pointe d'humour. Cette publicité devait se démarquer des codes habituels de l'industrie du jeu vidéo. Nous nous sommes focalisés sur la force du visuel et du message »* explique Nasko Fejza de Take2

Le visuel, lié aux slogans, doit persuader le lecteur de la véracité du message, afin de motiver l'achat.

Un problème d'identité

Un hic toutefois : le consommateur doit pouvoir se souvenir du produit et de la marque. Ici interviennent la symbolique et la rhétorique. En s'appuyant sur des messages simples à mémoriser. Cette identité permettra aux consommateurs de faire presque inconsciemment l'association entre le slogan, le produit et la marque. Si je vous dis « Wazaaaaaaaa » ?



EL NIÑO

Ce qu'il reste de l'avenue principale de Capital City après le passage d'El Niño, 16 ans, joueur niveau expert sur State of Emergency, le premier jeu d'émeute urbaine sur PS2.

STATE OF EMERGENCY

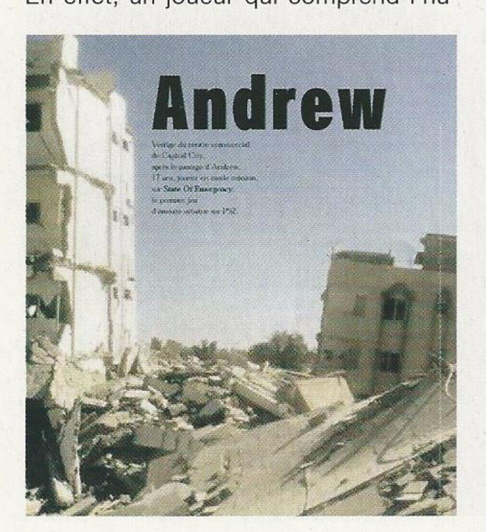
La publicité en analyse

Marie-Christiane Clerc, professeur à l'Institut supérieur de Communication (l'ISCOM) analyse les images des campagnes publicitaires du jeu GTA III et de la Xbox . Elle nous explique comment les éditeurs font passer leurs messages.



GTA III : LA TOMBE ET LE SENS INTERDIT, UNE HISTOIRE DE TRANSGRESSION

La force de ces publicités réside dans l'humour. Elles attirent la sympathie et la bienveillance de celui qui regarde, puis elles le flattent. En effet, un joueur qui comprend l'humour se sent intelligent et dans le coup. L'humour marque toujours une rupture avec la logique. C'est cette rupture qui fait rire. Ici, on s'attaque à de petits interdits : la pelouse est interdite, et le panneau marque un sens unique. Or si on transgresse ces règles, cela peut-être banal sans être drôle. Par contre la transgression de ces petits interdits par des très gros est humoristique.



L'importance du symbole

Si on regarde le panneau de signalisation, on s'aperçoit que les publicitaires ont décidé de ne pas faire apparaître sa base. On ne montre pas non plus quelqu'un qui prendrait le sens interdit. Seul, le signe est montré. On s'attaque là au symbole d'interdiction c'est pourquoi l'agence met en valeur le signe pur. Le symbole est plus fort que la chose.
Le rond du panneau fait penser à une cible. Ce ne sont pas des balles qui l'auraient traversé mais bien un obus de mortier. À travers ce panneau, c'est la loi qui est explosée. Le joueur peut se dire " Je vais exploser la loi. "
Les bâtiments derrière le panneau plan-

tent un décor urbain. Les lumières sur la droite sont celles d'un stade, elles indiquent le jeu. Ces éléments présentent au lecteur l'univers du jeu. Une zone urbaine ou il n'y a pas de règles. Une idée reprise par le slogan « no more rules ». On laisse au joueur le soin d'établir les règles.

Les tabous mis à mal

Pour la tombe, la démarche est similaire. Etre hors-la-loi est autorisé par l'humour. Partout dans le monde, on enterre les morts dans des endroits conçus pour cela. Les hors-la-loi, eux, sont traités à part. Le mort est enterré sur une pelouse interdite. Or, la pelouse est interdite aux vivants, non pas aux morts, c'est pour cela que l'on peut rire !

La tombe ressemble à une grosse taupinière. Aussi on imagine bien qu'elle est celle d'un criminel. L'homme qui a enterré le mort ici a transgressé les codes, il ne reconnaît pas la loi, ni la société, et ses valeurs. On satisfait là, avec un humour très décalé, le côté « On est des rebelles » qui peut plaire aux jeunes. C'est « Je vous embête tous et je ne reconnais rien ». Il y a ici un viol de la loi et du territoire. On dit à celui qui regarde la publicité « tout le territoire est à toi ». Il n'y a pas de code de l'honneur qui tienne. C'est ce que dit d'ailleurs la signature : « *no more rules* », plus jamais de règle. Ici, c'est le tabou que l'on transgresse. C'est donc très violent.

Mais le hors-la-loi est aussi une figure romantique. Car il réalise symboliquement le désir de chacun : se débarrasser des normes. Il n'a pas peur de braver la loi. L'adolescent trouve ici un moyen de satisfaire ses besoins inconscients. >>>



La première campagne publicitaire de la Playstation de Sony

Citoyens, rejoignez le Comité Anti-PlayStation

Vous qui pensez que la puissance de la PlayStation met en péril la jeunesse de notre pays, rejoignez nous !

Si comme nous, vous avez rencontré les utilisateurs de cette console, vous avez vu l'insoutenable.
Vous avez vu des chambres mal rangées, des cols de chemises mal fermés, des regards fascinés, des cerveaux entièrement accaparés par la puissance hypnotique du jeu, comme si avoir des chaussures bien cirées ne voulait plus rien dire pour eux.

Il suffit ! La fin de la propreté, c'est le début de l'Anarchie !

- Pour un monde où chacun puisse dire bonjour poliment, plutôt que de pousser un grognement.

- Pour une jeunesse qui aurait les cheveux ni trop longs, ni trop courts, mais réglementaires.

- Pour que 1.2.3 soleil, balle au prisonnier ou t'as une tâche...pistache ! reviennent en force dans nos cours d'écoles et nos chambres d'enfants.

Pour tout cela, rejoignez le CAP !

Si nos idées sont les vôtres, votre 1ère action Anti-PlayStation consistera à photocopier cette page et à la distribuer à vos amis.





Ne sous-estimez pas la puissance de la PlayStation.

La première campagne de publicité de l'univers du jeu fut celle du groupe Sony. La Playstation fut lancée en 1994 au Japon. C'est en octobre 1995 que la campagne publicitaire arrive sur les écrans français. La console est mise en vente sur le marché européen, un mois auparavant. Elle coûte alors 436 euros.350 000 unités se vendent à Noël à travers l'Europe. En janvier, on trouve sur le marché 36 jeux Playstation ! A ce jour 89 millions de Playstation se sont vendus dans le monde.

GTA III : LA TOMBE ET LE LA CAMPAGNE XBOX, LE DANGER SOUS LA DOUCEUR

>>> a Xbox doit se positionner par rapport à la Playstation dont les publicités sont plutôt surréalistes, froides, imaginaires.
Avec cette console, on est en mer ou à la campagne. C'est à partir de ce type d'image que le rêve fabrique ces images. Aussi ces images oniriques sont-elles parfois familières et étrangères à la fois. Dans ces publicités, c'est le même procédé. Il y a une intrusion de la planche de surf mauve, et du guidon rouge. On crée un nouveau monde qui rappelle à la fois l'univers de la Xbox et celui de nos rêves.



La raie, plongée dans le grand bleu

Cette image est construite en diagonale descendante. Cellé-ci accélère la lecture. Le texte suit cette orientation. La raie et son œil également. Or les visages, les yeux sont les éléments qui retiennent le mieux notre regard ! Dans l'axe de lecture et en fin de ligne, on trouve la signature : la marque Xbox. Les couleurs de l'image ont peu de relief. L'eau, le sable et la raie sont dans les mêmes tons. Ici, c'est le logo Xbox que l'agence a souhaité mettre en avant.La seule autre valeur d'attention est la couleur mauve des poignées. Elle fait passer l'idée de la domination de la bête car on peut la monter ou l'attraper. Un animal qui est étrange, très peu connu et qui peut-être fait peur à certain et donc, qu'on pourrait dominer, comme sa peur.

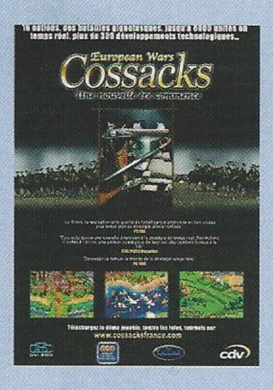
Le joueur peut se dire «Je vais exploser la loi.»

Le renne, image d'un apprivoisement

Le cerf est doux. Le rouge des poignées du guidon est mis en valeur par son contraste avec le fond blanc du ciel. La publicité reprend cette idée de domination de la bête. Dans le but de faire passer l'idée de l'exploit.
Et si on domine la bête, on domine aussi la Xbox, par association. Cela satisfait le besoin d'expression et de dépassement des limites de l'adolescent. L'idée de la difficulté du jeu est aussi induite. Les gens qui jouent à la Xbox sont donc très forts. L'intéressé peut penser : *« je veux la machine que personne n'a »* et *« Je veux être aussi fort »*. Le slogan *« Play more »* explique que la Xbox va en donner toujours plus.
Ces images sont d'autant plus dangereuses qu'elles sont douces. Playmore travaille le désir et crée un territoire de marque. Ces publicités parlent tout de suite à nos motivations profondes via le rêve qui est une satisfaction symbolique et inconsciente du désir. ■

PROBLEMES DENTAIRES ?

UN PETIT RATÉ DANS LA PUBLICITÉ ILLUSTRÉE



Pour les jeux de stratégie Cossacks, l'éditeur Focus a, dans un premier temps, créé une double page pour annoncer la sortie du jeu. Plus tard une page simple voit le jour. Une fois publiée, les dirigeants de la société ont estimé s'être éloignés de la dimension du jeu. Le fond était trop sombre, l'image n'était pas en accord avec le positionnement du jeu à savoir le grandiose des batailles. Ils ont donc recommencé...





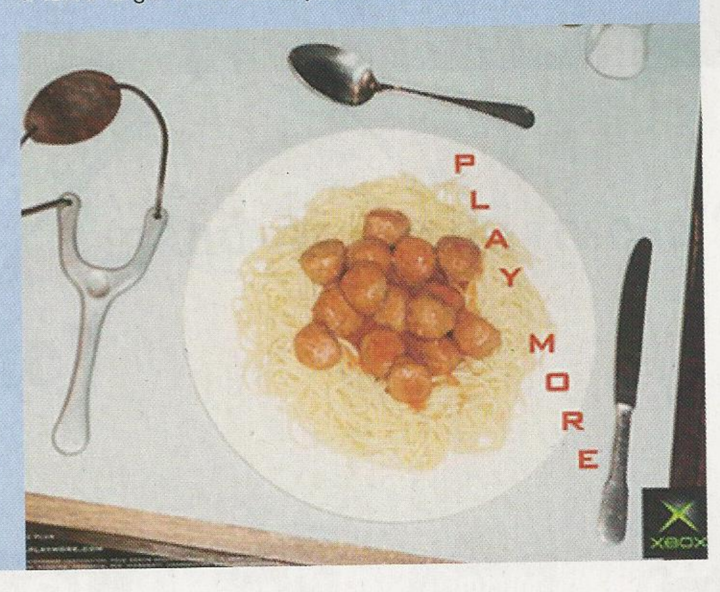
Microsoft positionne la marque Xbox

La Xbox est disponible en France depuis le 14 mars. Microsoft n'a pas lésiné sur les moyens pour présenter ce nouveau produit. La console fut accompagnée d'une campagne publicitaire visible dans 16 pays européens à la fois. Internet, presse-papiers, SMS, e-mails animés, télévision, cinéma, tout le monde a dû apercevoir la marque Xbox au moins une fois ! Surtout grâce à ces deux spots télévisés *l'Accouchement et Mosquito*. Dans le second, on peut d'ailleurs entendre la voix familière d'Akhenaton du groupe Iam. Parallèlement, sept mille bornes de démonstrations ont été mises en place dans les magasins.

Le but du positionnement

Il s'agit de démarquer le produit de ses concurrents Playstation II et la Game Cube, et de l'installer durablement dans nos esprits. *« La création de la marque requiert deux facteurs : concevoir les meilleurs produits et communiquer énormément. »* a déclaré Harvey Eagle, responsable publicité de la Xbox Europe. Aussi attendez-vous à manger de la Xbox par les yeux. Les publicités made in England ont débuté en France avec l'assiette et le lance-pierres. Une première vague qui doit définir le concept « *Play more* » de la Xbox. Au fur et à mesure les publicités évolueront pour montrer au public comment le monde réel peut changer lorsqu'on l'aborde avec une attitude « Playmore ».

Le site playmore.com accompagne la sortie de la console. On y retrouve toutes les affiches et les spots publicitaires à télécharger mais aussi jeux et économiseurs d'écrans.



POUR LE PLAISIR

Alien VS Predator

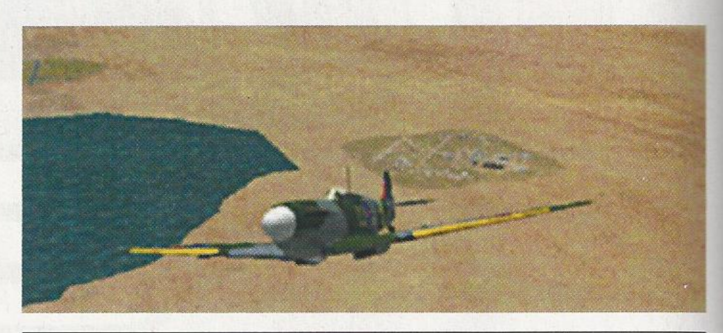


Retrouvez le Fan Art dans le Cahier des Joueurs. Pour le plaisir des yeux...

Kicass, l'étoffe des héros

J.W. Stealey annonce la sortie prochaine de Kicass, un jeu de guerre massivement multijoueurs. Nettoyer tanks et canons, ça va chauffer !

L'un des fils prodigues des jeux de simulation, J.W Stealey, fondateur du légendaire MicroProse Software et d'Interactive Magic, vient d'annoncer que la société I Entertainment, dont il est actuellement le P-dg, travaillait sur un jeu massivement multijoueurs ayant pour thème la Seconde Guerre mondiale. Connu sous le nom de Knights in Combat Armored Simulation Series, K.I.C A.S.S (clin d'œil à l'expression américaine "kick ass" qui désigne quelque chose de super), comme son nom le laisse présager, ne va traiter le sujet de la guerre que sous l'angle du Tank. Il utilisera le moteur graphique de Warbirds 3, l'une des premières simulations de guerre online et un système de gestion de latence performant afin que les joueurs du monde entier aient tous une qualité de connexion équivalente. Le jeu est censé sortir vers la fin de l'année 2002. ■
Adresse internet : http://www.ient.com/

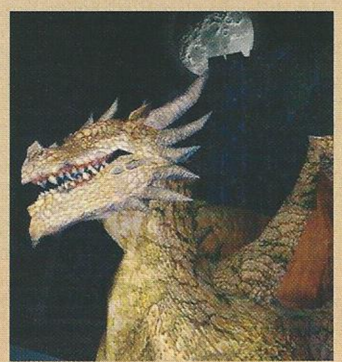


WarBird 3 Kicass devrait bénéficier de toute l'expérience des développeurs en matière de simulation.

EVERQUEST 2

Après des semaines de mutisme, Sony vient d'annoncer que le développement du deuxième volet d'Everquest était en cours.

C'est maintenant officiel, Everquest 2 est bel et bien en développement depuis un moment. Sony a craché le morceau. On en sait donc un peu plus sur la suite du fameux EQ. Tout d'abord, il utilise un moteur semblable à celui de Star Wars Galaxies, ce qui promet une superbe qualité visuelle. Quant à son gameplay, EQ2 semble piocher à gauche et à droite dans les autres jeux online du moment ou à venir, les meilleurs concepts, afin de les combiner à sa sauce. On y retrouve pas mal de DAoC quant au choix de la classe de personnages qui ne se fait qu'au niveau 6 ou encore par la gestion des armes et armures en fonction de la puissance de l'avatar. Le nombre maximum de niveaux est pour le moment de cent, auxquels pourraient venir s'ajouter cent autres via un add-on. On attend aussi d'en savoir un peu plus sur leur système des trois compétences : connaissance, technique, arts qui rendront les personnages plus ou moins expérimentés. ■ Adresse internet : http://www.ient.com/



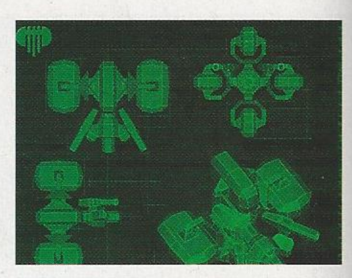
Ne pas déranger Grâce à son nouveau moteur graphique, les textures des créatures s'annoncent très impressionnantes.

Jumpgate Episode 2

Fort d'un franc succès à l'étranger, Jumpgate arrive en France cet été. De quoi se mettre la tête dans les étoiles.

Jumpgate, on vous en avait parlé il y a quelques mois. C'est une simulation de vaisseau spatial massivement multijoueurs dans laquelle vous participez au conflit qui fait rage dans l'univers. Le jeu continue son petit bonhomme de chemin aux États-Unis, en Angleterre et en Allemagne où il connaît un franc succès. Il va même se voir doté d'une extension, gratuite pour les possesseurs de Jumpgate, qui apporte son lot de nouveautés. Parmi les plus notables, on trouve l'implémentation de Stations Spatiales que le joueur pourra s'acheter. Elles font office de maisons et de zone de stockage. On trouve aussi un nouveau système de combat entre les différentes Factions (Squads) de joueurs qui auront désormais la possibilité de se déclarer la guerre. Sa date de lancement est prévue pour cet été. ■

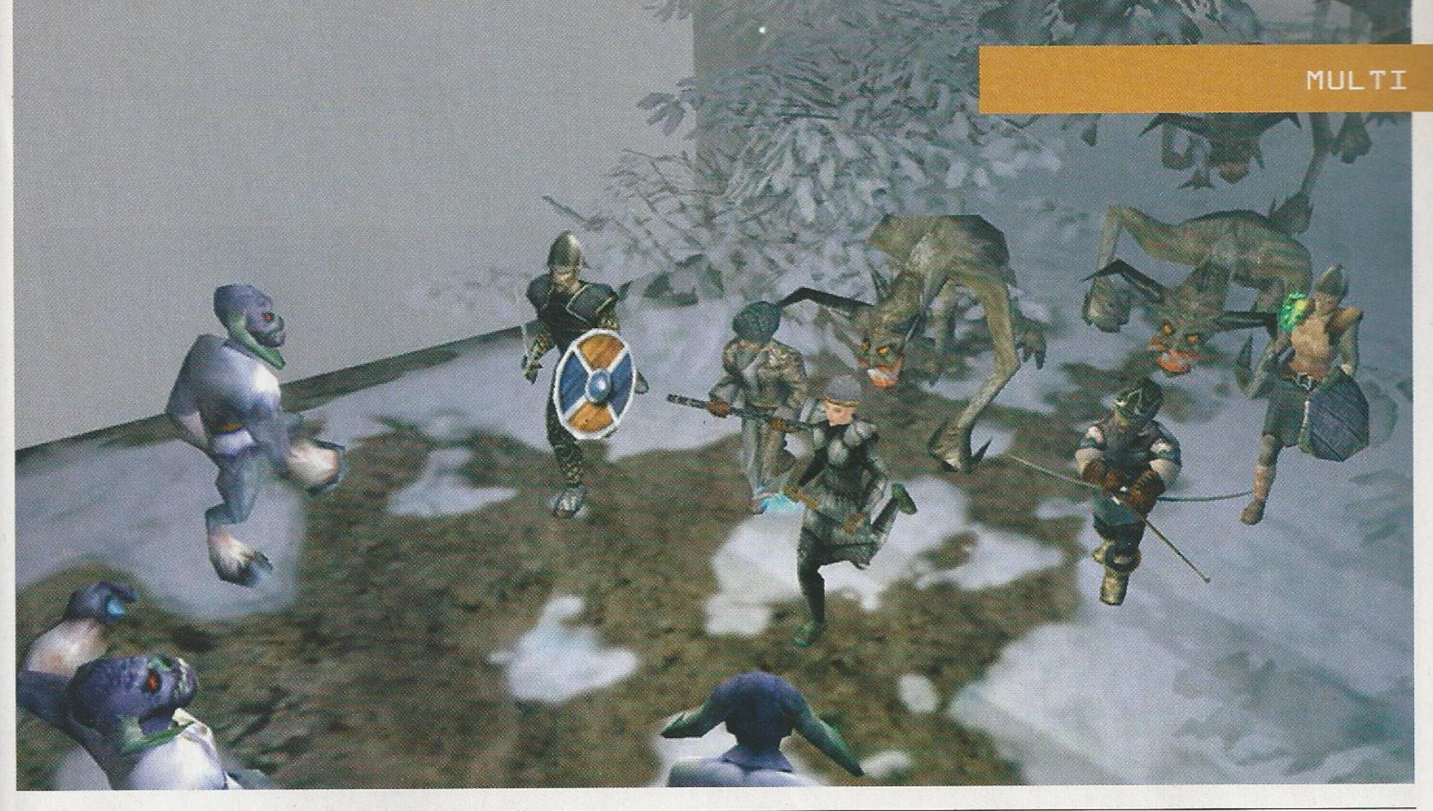
Adresse internet : http://www.jossh.com/episode2/



Chacun la sienne Voilà à quoi ressemblera une Station Spatiale.



Explorer les frontières Une nouvelle galaxie *alienne* et des nouveaux vaisseaux feront partie de cet épisode.



Surveiller ses arrières Il est conseillé de jeter un coup d'œil derrière soi de temps en temps, Les attaques surprises sont si vite arrivées...

Dungeon Siege : Chris Taylor n'a rien négligé

Dungeon Siege, l'excellent jeu de rôle de Microsoft et du surdoué Chris Taylor, ne brille pas seulement par sa campagne en solo. Son mode multi se hisse au côté des meilleurs. Les raisons d'une réussite. Loïc Claveau

- éditeur **MICROSOFT**
- développeur **GAS POWERED GAMES**
- genre **RPG 3D**
- sortie **DISPONIBLE**
- adresse internet **WWW.DUNGEONSIEGE.COM**
- nombre de joueurs par serveur **8**
- connexion minimale **56 KBPS**
- prix **ENV. 55 €**
- public **À PARTIR DE 12 ANS**

Celui que l'on qualifie déjà comme le "jeu que Diablo 2 aurait dû être" a fait une forte sensation aussi bien auprès de la presse que des joueurs. Il faut dire qu'avec sa qualité graphique et la durée de vie de sa campagne solo, il y avait de quoi l'encenser. De plus, les développeurs se sont attelés à donner au mode multijoueurs une vraie dimension. Alors, si on regrette un peu que Dungeon Siege soit limité à huit joueurs, le reste est voué aux éloges. Entrons donc dans le vif du sujet.

Tout d'abord, la durée de vie du jeu se décompose en deux phases. Premièrement, les joueurs ont bien sûr la possibilité de rejouer toute la campagne solo en repartant de zéro. En utilisant de nouveaux persos ou en important ceux qu'ils ont développés en solitaire. Ensuite, un continent a été créé spécialement pour le mode réseau.

Deux jeux en un, c'est plus malin

Il s'agit de la Péninsule d'Utraean. Ce nouveau territoire fournit une campagne désignée expressément pour tous ceux qui désirent l'explorer avec des amis. Elle se compose d'une trame scénaristique différente de celle du Royaume de Ehb (campagne "un joueur"), ainsi que de nombreuses quêtes et monstres que vous ne verrez que là. GPG a donc pensé à vous en implémentant une petite option qui change la vie. On remarquera la grande différence qui existe entre Diablo 2 et Dungeon Siege sur le plan de la progression de l'aventure ? Eh bien, sur D2, votre >>>



Chacun son rôle En coopération, il est utile de laisser les mages derrière et de mettre les guerriers en première ligne.



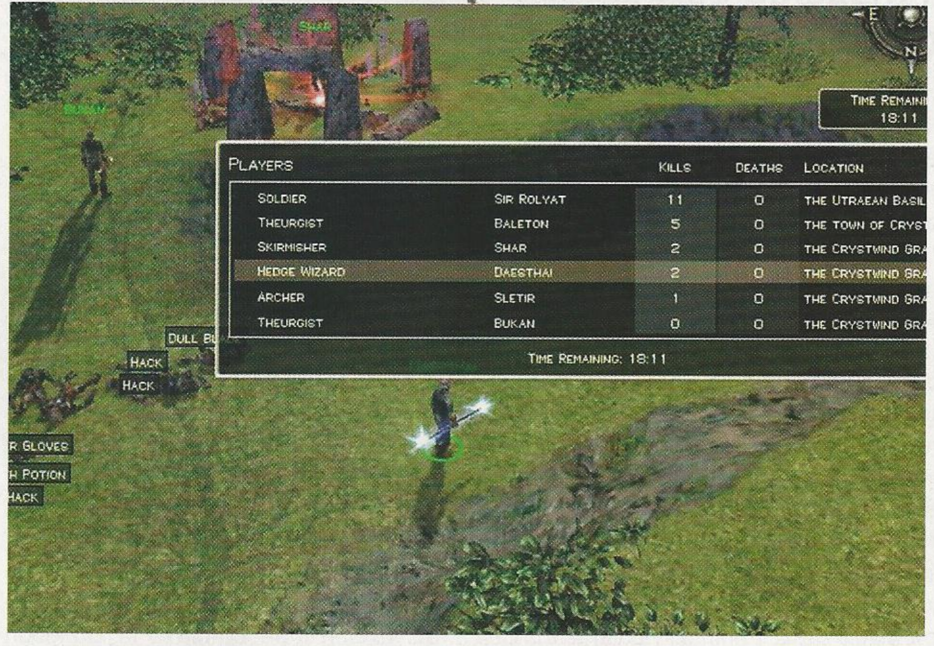
Le système de gestion de groupe est assez bien conçu, vous permettant d'adopter de multiples formations.

>>> point d'ancrage est une ville (différente selon les Actes) où vous revenez très souvent, alors que l'histoire de DS vous propulse toujours en avant, vous faisant découvrir de nouveaux lieux. GPG a ainsi permis à son mode multi d'en tirer avantage. Cela se traduit par une multitude de choix quant à la ville de départ de votre aventure réseau, et ce, dépendant du niveau de votre personnage. Par exemple, si vous êtes de niveau dix-huit ou plus, vous pouvez commencer dans la ville de Meren, et, lorsque vous avez atteint le niveau 46, vous avez accès au château de Hiroth. L'idée est ingénieuse car elle évite d'avoir à refaire toujours les mêmes combats à chaque nouvelle partie. Au sujet des options, l'hôte, celui qui crée la partie, peut décider du déroulement de l'aventure. Deux choix s'offrent à lui : la coopération ou le PvP.

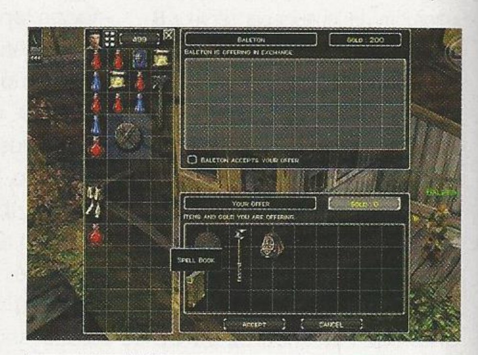
Un continent créé pour le mode réseau

Choisir ses amis

Quel que soit le mode choisi, un système d'équipes se met en place (jusqu'à huit équipes d'un joueur) dont le signe de reconnaissance est un drapeau qui apparaît au-dessus de la tête de ses membres. C'est seulement ensuite que



Lutte pour la survie En mode PvP, un tableau de chasse est disponible. Celui-ci comptabilise les kills et les morts de chacun.



Antivol Le système de commerce entre joueurs est sécurisé et empêche les uns d'abuser de la naïveté des autres.

la Coopération ou le PvP entrent en jeu. Dans le premier cas, les équipes collaborent afin de tuer les monstres alors que dans le second, les différentes factions sont mises en compétition et peuvent même décider de se taper dessus. À vous de décider selon l'humeur du moment. Cette décision dépend aussi de la difficulté choisie pour le monde et pour le jeu puisqu'elles représentent deux entités distinctes. D'un côté, vous pouvez opter pour un univers destiné à des personnes bas niveau, moyen niveau (cinquante-quatre minimum) ou haut niveau (quatre-vingt-trois minimum) et de l'autre, vous configurez la puissance et la réaction de l'Intelligence Artificielle. Et puisqu'il est possible de joindre une partie déjà commencée, le jeu adapte sa propre difficulté au nombre d'avatars présents.



Combat épique Certains monstres de Dungeon Siege sont assez imposants et superbement détaillés.

Mort ne veut pas dire fin

Ajouté à cela, un élément crucial du jeu multi est aussi décidé par l'hôte au début de la partie : la mort. Afin de plaire à tous les types de joueurs, lorsqu'une mort survient, quatre voies s'ouvrent en ce qui concerne les possessions du décédé. Soit il ne perd rien, soit il perd les objets qu'il a équipés (armure, arme...), soit il récupère tout sauf son inventaire, soit encore tout ce qui lui appartenait reste aux alentours de son cadavre. Mais ce n'est pas tout, après avoir trépassé, une pierre tombale apparaît là où le brave a chuté. À ce moment, le joueur peut passer à l'état de fantôme et se mettre en quête d'un Lieu Saint où il pourra revenir à la vie ou attendre qu'un de ses compagnons lui jette un sort de résurrection.

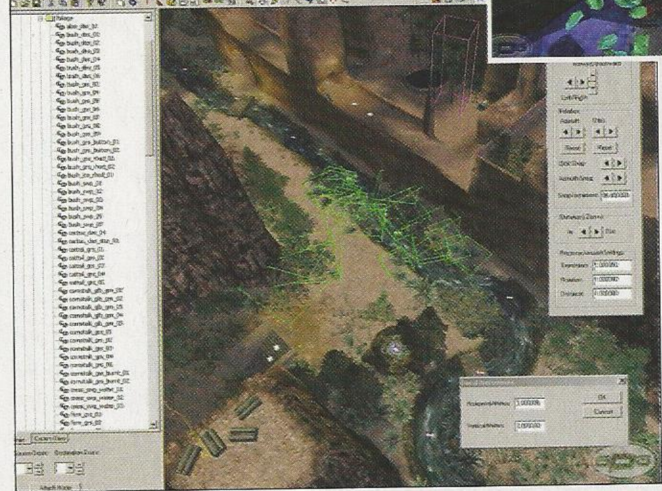
L'histoire vous fait toujours allerde l'avant

Vivre son rêve

Mais ce qui va donner à ce mode réseau ses lettres de noblesse est la mise à disposition gratuite au mois de mai de Siege Editor, le programme qui a permis de réaliser Dungeon Siege. Ce n'est pas un simple éditeur de niveau mais plutôt un outil très puissant vous permettant de modifier véritablement tous les aspects du jeu. Vous pouvez altérer le monde en y ajoutant vos propres créations...sorts, personnages, quêtes, donjons et même les effets spéciaux visuels et les effets de lumière. Sans compter le module G max qui permet d'importer dans le jeu ses propres textures 3D créées sous 3DSmax, la référence en la matière. Bref, un véritable paradis pour ceux qui ont l'intention de réaliser leurs propres Mods. Voilà donc de quoi s'exercer en attendant Never Winter Nights. ■



Plein les yeux Les effets de lumière sont aussi un des éléments que le joueur peut changer



Jeu de construction Siege Editor permet de créer ses propres décors et de modifier la carte sans aucune restriction.



Invocation Une fois le médaillon acheté et porté, placez-vous sur le cercle de pierre pour que les mages vous transportent vers les zones frontières.

Dark Age of Camelot, les combats entre royaumes

On vous le dit depuis des mois : l'objectif final de Dark Age of Camelot est de participer à la défense de votre royaume et à l'attaque de celui appartenant à vos ennemis. C'est ce que l'on appelle le RvR, alias Royaume contre Royaume. Loïc Claveau

- éditeur **GOA/WANADOO EDITIONS**
- développeur **MYTHIC ENTERTAINMENT**
- genre **JEU DE RÔLE**
- sortie **DISPONIBLE≤**
- adresse internet **WWW.CAMELOT-EUROPE.COM**
- nombre de joueurs par serveur **NC**
- prix **ENV. 35 E**
- public **TOUS PUBLICS**

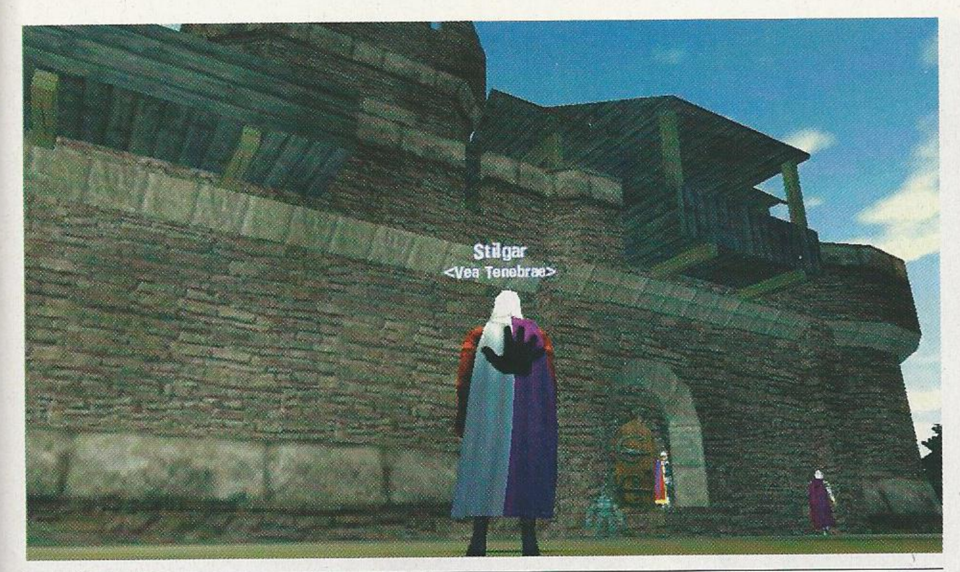
Lorsque l'on commence Dark Age of Camelot, certains imaginent qu'un avatar va passer sa vie à combattre les monstres pour trouver des trésors. Si cette pensée recèle une part de vérité, il n'en reste pas moins que le cassage de monstres et les quêtes ne sont pas le but ultime de DAoC. Non, son véritable objectif est de proposer aux joueurs une confrontation entre eux, et ce, pour des trophées de différentes natures. Gardez toutefois en tête que rien ne vous oblige à prendre part à ces guerres, mais vous serez récompensés si vous décidez d'y jouer un rôle. C'est pour cette raison que le seul moyen d'y participer est de s'aventurer dans des territoires où l'on est conscient du danger. Inutile de préciser que c'est là que vous rencontrerez les plus gros monstres et les objets les plus puissants du jeu, illustrant le concept de Risk vs Reward, autrement dit, " On a rien sans rien ". Bref, ce sont les zones frontières.

Attention, danger

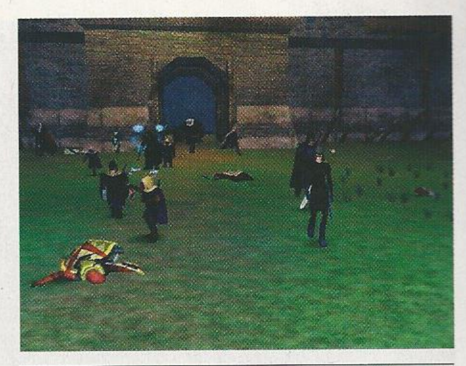
Physiquement, il existe deux manières d'y accéder. Soit vous vous aventurez dans celles qui appartiennent à votre royaume, auquel cas, il vous suffit de traverser une des forteresses qui protè-



Fort Sauvage Ce château est un des derniers remparts qui séparent la vie paisible des citoyens de la folie de la guerre.



Forts Voici un des sept "Caer" d'Albion qui peut être conquis par ses ennemis.



Invasion Il existe dans les zones frontières des remparts que l'on peut traverser en ouvrant les portes…ou en les cassant.



La mêlée du chaos Les combats ne durant que très peu de temps, c'est souvent la désorganisation totale.

gent votre pays des menaces extérieures, soit vous décidez d'aller chasser dans les terres de vos ennemis et, à ce moment là, il vous faut acheter, dans ces mêmes forteresses, un médaillon, symbole de la prise de conscience concernant les dangers de votre destination. Tous les quarts d'heures, un rituel de téléportation, organisé par des mages, vous emmène vers l'aventure. À partir du moment où vous vous retrouvez en zone frontière, trois types de combats s'offrent à vous. Du plus rare au plus fréquent, on trouve la prise de Reliques, la prise de Forts et les Escarmouches.

Forteresses et reliques

Chaque royaume dispose de deux forteresses au cœur desquelles sont jalousement gardées deux reliques. Chacune d'elle à une influence sur tous les membres de la nation. L'une concerne la Mana et l'autre la Force. Lorsqu'elles sont inviolées, elles donnent un bonus de 5 % de dégâts supplémentaires >>>

RG La commande /realm vous permet de connaître le statut guerrier de votre royaume.

Relique Voici l'artefact sacré d'Albion qui n'est autre que le fourreau de la légendaire épée Excalibur.

>>> dans les combats entre joueurs (PvP). Bonus infime et relatif donc puisque par défaut, chaque camp dispose de ses deux reliques. Oui, mais voilà, si un royaume venait à s'emparer d'une des reliques de ses ennemis, ceux-ci perdraient non seulement leurs 5 % de bonus mais verraient en plus cette valeur s'ajouter à celles des conquérants. Résultat des courses, les deux camps se retrouveraient avec un différentiel de 10 % en PvP. Ajoutez à cela le fait que le gain d'une relique donne 5 % de bonus sur le PvE (Joueur contre Environnement, alias les monstres) et vous perdez toute envie de vous la faire subtiliser.



Laissez-nous entrer ! Exemple flagrant de la destruction d'une porte de fort en l'absence d'engins de siège.

Restons vigilants

Mais puisque cela doit arriver à un moment où à un autre, Mythic a quand même eu la volonté de prévenir les abus et de donner une chance, à ceux qui se sont vus ravir leur relique, de la reprendre. Car voyez-vous, le nombre de gardes qui entourent les forts de reliques est directement lié au nombre d'artefacts qui y sont stockés (lors d'un vol de relique, celle-ci est acheminée dans la forteresse qui abrite celle du même type, Mana ou Force). Ainsi, plus vous possédez de reliques, moins il y a de gardes pour les protéger. La défense de ces lieux devient

alors tributaire de la présence des joueurs eux-mêmes, qui se doivent d'endosser le rôle de gardes. Mais tout le monde sait qu'un jour où l'autre, la vigilance se relâche…

Un second genre de combat

La prise de Fort est l'autre type de combat de grande envergure qui peut être pratiqué par les joueurs. Chaque royaume dispose de sept fortins, disséminés un peu partout dans leurs contrées frontalières respectives. Le but du jeu est de réunir une petite armée avec laquelle vous devrez supprimer les patrouilles de gardes affectées à la surveillance de la place forte visée, puis casser ses portes, et enfin monter dans la tour principale pour supprimer le commandant en chef du lieu. Une fois fait, un autre général, aux couleurs de l'envahisseur, apparaît immédiatement et le château est considéré comme conquis. Afin de vous aider dans votre tâche, il est possible de fabriquer des engins de siège (catapultes, béliers…) qui servent soit à tenir les défenseurs à distance soit à défoncer les portes du fort (valable aussi pour la chasse aux reliques). Seul problème, mais il est de taille…le lag. En effet, avec plus d'une centaine de joueurs à l'écran, certaines cartes vidéo et connexion internet ont du mal à supporter le flot d'informations, ce qui résulte bien souvent en de multiples crashs ou d'infernales saccades du jeu.

Moins on est, mieux c'est !

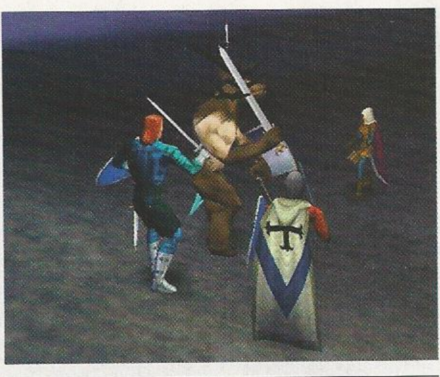
Raisons pour lesquelles la majorité des joueurs préfère s'adonner aux escarmouches, qui n'impliquent bien souvent qu'un petit nombre de personnes. Cela se pratique comme une chasse à l'homme, tantôt proie, tantôt prédateur, mais toujours pour s'amuser (enfin, presque). Bien évidemment, une même question revient souvent : quelle classe de personnage est la plus forte ? À cela, nous pouvons répondre que tout dépend de la façon dont le personnage est joué, mais qu'il existe malgré tout quelques classes dominantes. Il s'agit de l'assassin et de l'archer, qui chacun à sa manière est capable d'asséner une masse de dégâts en un temps très court. Ajoutez l'élément de surprise dont les assassins disposent, et la portée des arcs de l'archer, et vous obtenez les deux professions les plus hautement classées sur les serveurs américains.

Y'a pas de petits profits !

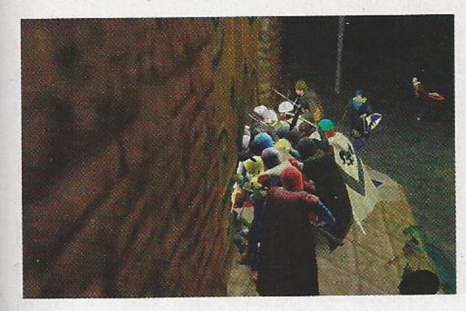
Attention toutefois, cela ne signifie aucunement que les autres classes sont inutiles, certaines s'avèrent au contraire très efficaces lors d'affrontements car elles sont capables de paralyser leurs adversaires ou bien bénéficient de sorts qui peuvent être simultanément invoqués sur plusieurs ennemis. Non, s'il est une chose commune à tout le monde, c'est la soif d'acquérir des points et des primes de Royaume. En effet, à chaque fois que vous participez à la défaite d'un opposant, vous gagnez les deux. Ceux-ci vont dans une cagnotte qui peut servir à vous acheter des potions de guérison, de mana ou d'endurance (Primes) et définit votre statut au sein de votre royaume par le biais de " Titres de Noblesse " (Points). À chaque fois que vous progressez dans la hiérarchie, vous vous voyez octroyer un point de plus dans toutes vos compétences. D'où la motivation pour ramasser le plus de points possibles. À côté de ça, il y a un procédé équivalent pour les guildes de joueurs, mais c'est une autre histoire dont nous reparlerons lorsque la version 1.48 aura fait son entrée sur nos serveurs, car c'est à ce moment seulement qu'il entrera en jeu. ■



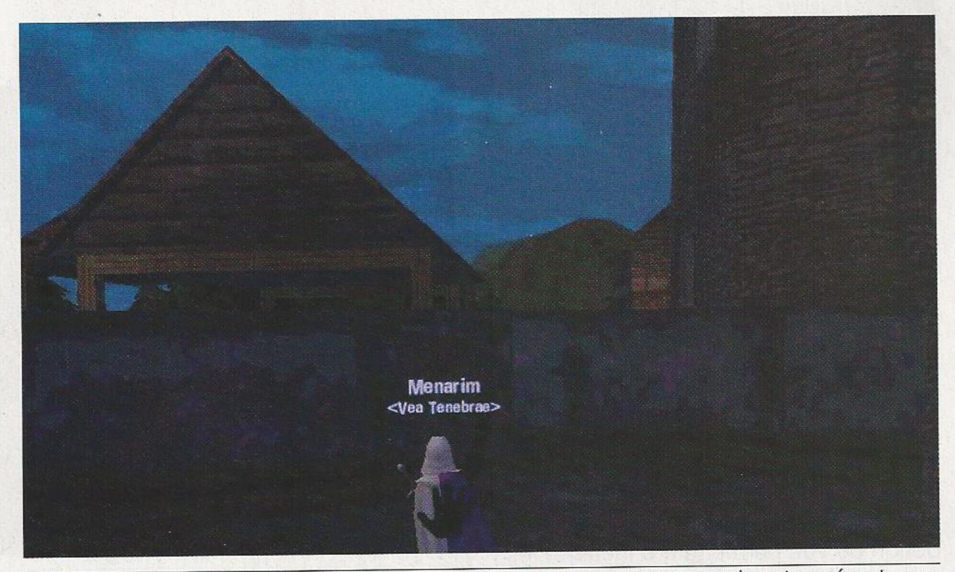
Raid lancé Lorsqu'une chasse à la relique ou au fort est initiée, il n'est pas rare de voir passer des troupeaux de joueurs.



Esprit de la chasse Certaines classes de personnages ont la possibilité d'opérer une métamorphose qui les rend plus puissants .



Lutte acharnée La résistance des portes peut être améliorée.



Spiderman L'assassin est la seule classe à pouvoir monter aux murs, ce qui peut représenter un élément de surprise important.

MOD DU MOIS

Counter-Strike : en route vers la version 1.4



Maison secondaire Château est une carte où les terroristes doivent poser la bombe dans le jardin.

Le mod star sur lequel une foule de joueurs s'affronte en réseau continue son évolution en passant à la version 1.4.

Par Loïc

- MOD **HALF-LIFE**
- adresse internet **WWW.COUNTER-STRIKE.NET**

La renommée de Counter-Strike n'est plus à faire, mais si vous viviez jusqu'à présent sous un roc, il suffit d'entendre parler nos chers médias (LCI en tête) du drame survenu en Allemagne. Vous entendrez le nom de " Contre-Attaque " balancé sur fond d'images des tout premiers Doom-like...Vive le professionnalisme. Bref, fin de la digression, revenons au virtuel.

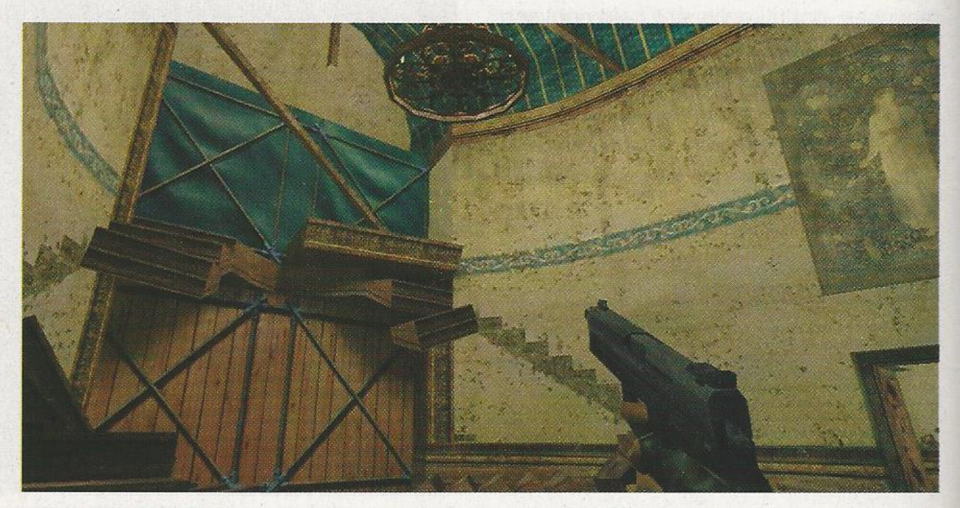
Les changements de la 1.4

Cette nouvelle version apporte bon nombre de changements. Ce qui dénote une volonté de la part de l'équipe de développement de faire de Counter-Stike un spectacle tout en le rendant de plus en plus réaliste. Ainsi, HLTV (système de retransmission des parties en temps réel via une carte stratégique en 3D), a été directement implémenté dans le mode Spectateur pour faciliter son accès. Il est aussi désormais possible pour ceux qui regardent les matchs de communiquer leur humeur en applaudissant telle ou telle action. Counter-Strike 1.4 a aussi donné le jour à une option de vue permettant d'incarner les joueurs survivants et de les suivre comme si vous y étiez, ceci contrastant avec la vue extérieure qui était la seule disponible auparavant. Peut-être cela permettra-t-il de vérifier si certains trichent ? En tout cas, cela arrive à point nommé lorsqu'on connaît l'importance que prennent les tournois de Counter-Strike dans le monde entier (WCG, Lan Arena, CPL...).

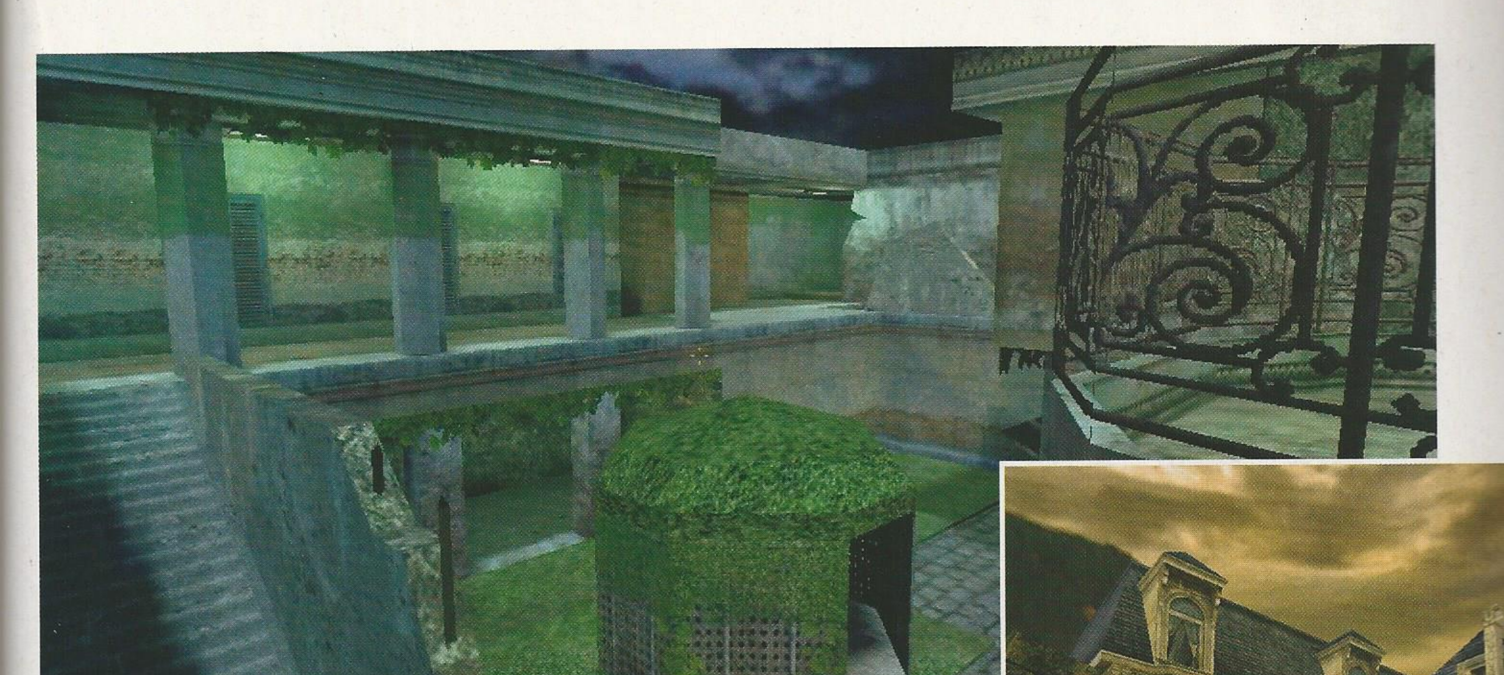
Les développeurs veulent faire de Counter-Stike un spectacle

Question de goût

Les autres nouveautés de cette version touchent directement au gameplay de Counter-Strike et les critiques ne se sont pas fait attendre. Il s'agit principalement du saut et de la précision de tir en mode déplacement. La polémique était déjà survenue dans les versions précédentes, la voilà qui revient en force (il existe même une pétition online pour revenir à la 1.3). Mais des voix en colère s'élèvent car figurez-vous que le fonctionnement du saut a été changé. Ainsi, lorsqu'un joueur saute, il est comme paralysé pendant quelques secondes après avoir atterri une deuxième fois, ceci afin d'empêcher certains de sauter sans



En rénovation Les graphismes des nouvelles cartes réussissent bien à rendre une impression de délabrement des lieux.



Pays du cigare On reste dans le thème Villa mais ce coup-ci, c'est à la Havane que l'action se passe.

interruption et d'autres de pratiquer le Bunny jump (d'immenses sauts qui vous font avancer à grande vitesse), considéré parfois comme un bug.

Une évolution controversée

L'autre point de contestation concerne le viseur de l'arme qui désormais est beaucoup moins précis (agrandissement du réticule de visée) lorsque le joueur est en mouvement, et principalement pour le pistolet dont la précision ne devient optimale que lorsque le joueur est accroupi et immobile. D'après les mécontents, Counter-Strike se démocratiserait en devenant plus grand public et permettrait aux nouveaux de rivaliser avec les experts. Un avis, qui, soit dit en passant, n'est pas partagé par tous les pros de Counter-Strike. En effet, certains sont très satisfaits de la version 1.4, qui, d'après eux, met davantage l'accent sur les réflexes, la vivacité et la stratégie.

Terrains de jeu

Pour ce qui est du contenu de la 1.4, deux nouvelles cartes ont fait leur apparition. La première s'appelle Havana et vous propose de sauver des otages. La seconde, Château, a pour objectif le désamorçage d'une bombe, et s'avère donc beaucoup plus intéressante pour les tournois puisque, comme vous le savez, seul ce type de carte y est joué. Voilà pour les gros chamboulements, le reste ne représente que des petits ajustements sonores ou visuels (les corps ne disparaissent plus avant la fin de la manche, impossibilité de tirer lors d'un désamorçage, etc.). À vous de les découvrir en y jouant ! ■



Le tour du proprio L'ambiance de Château fait penser à un manoir lugubre tout droit tiré de Psychose.



CS Live La carte de HLTV permet de suivre tous les protagonistes qui s'affrontent en direct lors d'une partie.

CLASSEMENT

Parce que le jeu en réseau est un sport !

Retrouvez ce mois-ci – en association avec Ligarena – le classement mensuel des meilleures équipes françaises du jeu vidéo. Et en ce mois de mai, l'équipe aT est sous le feu des projecteurs.

Les classements sont élaborés selon les règles de calcul ELO, utilisées par les fédérations d'échecs, de football et aujourd'hui – enfin – appliquées au jeu vidéo.Elles ordonnent les équipes ou les joueurs de manière fiable. Le nombre de points acquis ou perdus lors d'une rencontre est déduit mathématiquement du niveau des deux adversaires, de l'enjeu de la rencontre (internationale, nationale ou régionale), du score à l'issue du match et de l'environnement dans lequel il a été joué (lan-party, internet ou salle de jeu). Vous pouvez retrouver ces classements et le déroulement des tournois qui les justifient sur le site Internet.

L'émulation pour la course aux points entre les équipes de têtes n'a jamais été aussi forte et on observe un resserrement en haut du classement.
Les victoires de aAa à la Lan@Game (Nantes) et de aT à l'Open Lan 2 (Troyes) ont stoppé net le retour des GG amorcé le mois passé.
Conséquence de cette lutte acharnée, les trois premières équipes, aAa GG & aT, se tiennent dans une marge infime de 6 points.
Derrière, les outsiders se rapprochent : 2L et uG, respectivement 4e et 5e, comblent rapidement leur écart profitant de leurs récentes bonnes performances (2L finaliste à Nantes et uG finaliste à Troyes).
Il ne reste que quelques jours pour arracher les derniers points décisifs et prétendre au sommet du classement.
Le suspense est à son comble pour savoir quelles équipes représenteront la France lors du tournoi international de la Lan Arena 7. Rappelons que seules les deux premières équipes du classement Cyberleagues arrêté au 18 juin pourront participer.
Tout pourrait bien se jouer à Lille lors de la NeXeN 10, puisque c'est là que se retrouveront tous les protagonistes de cette course aux points.

Site internet Cyberleagues :

- www.cyberleagues.org
- www.ligarena.com



Equipes (5vs5)		Victoires	Égalités	Défaites	Nb. de points
1	aAa	110	0	20	1449,2
2	GG	97	4	22	1446,2
3	aT	98	1	26	1443,1
4	2L	61	0	13	1409,4
5	uG	37	0	9	1346,4
6	cK	47	2	9	1306,0
7	BtB	55	0	13	1300,4
8	NgK	59	0	15	1292,7
9	3bal	33	0	10	1270,2
10	Bou	24	0	9	1261,3
11	(-)	13	0	7	1226,7
12	YaK	31	0	14	1223,2
13	a	23	1	4	1220.9
14	-o-	12	1	2	1211,6
15	PMs	50	1	23	1197,7
16	ET@	24	0	6	1189,1
17	n3d	11	1	3	1183,4
18	x-i	9	0	4	1175,9
19	PnT	17	1	8	1170,9
20	MvC	10	0	4	1169,6

CLASSEMENT COUNTER STRIKE FR - 10/05/2002

L'équipe du mois : ArmaTeam

- **Nom du clan :** ArmaTeam
- **Tag du clan :** aT
- **Sponsor :** Armageddon - Intel
- **Site internet :** http://armateam.games-fed.com

Genèse du clan ArmaTeam :

Le clan a été créé par Rodhan, joueur de la salle Armageddon, en 1997.
Xploser rejoint rapidement l'équipe, Rodhan et lui sont les deux plus vieux membres de la formation. Denpxc qui venait des aAa Quake 3 a décidé de rejoindre l'ArmaTeam quand il est passé à CS début 2001.
Knife (ex-NgK), BloodSh1ne (ex-GG) & SynKro (ex-GG) font partie du recrutement qui a fait suite à la restructuration fin 2001.
Capitaine depuis toujours, Rodhan a mené les aT au sommet dans toutes les disciplines : BroodWar puis Quake 2, c'est aujourd'hui à CS que les aT brillent et sont mondialement renommés.
Aspirant à un modèle d'équipe pro, l'ArmaTeam s'est restructuré fin 2001 pour bien préparer ses deux objectifs majeurs de 2002: la Lan Arena 7 et les WCG.

ArmaTeam : les joueurs

Équipe en compétition: Counter-Strike

Leader :

- **Rodhan**
  Franck Tailhades, 21 ans

Membres :

- **BloodSh1ne**
  Axel Ginepro, 22 ans
- **SynKro**
  Julien Soares, 20 ans
- **Knife**
  Bernard Yee, 20 ans
- **Xploser**
  Brice Dujon, ans
- **Denpxc**
  Denis Courtin, 22 ans

Arma Team : le palmarès

janvier 2001 - Top 16 Lan Arena 5
juin 2001 - 1er ClanBase FR
juillet 2001 - 1er CPL Qualifier Londres
juillet 2001 - 2e CPL Londres
Aout 2001 - 3e CPL Berlin
Octobre 2001 - 1er Masters MSI
Novembre 2001 - 2e WCG France
Décembre 2001 - Top 12 CPL Dallas
Février 2002 - 1er Atomic Lan Party
Février 2002 - 1er MasterCup PAris
Avril 2002 - 2e Gamers Assembly 3
Avril 2002 - 1er Open Lan 2

(NDLR : l'équipe ayant été remaniée très récemment, aucune photo n'est disponible.)



L'EXPERT : COBBLE, CÔTÉ TERRORISTES, BOMBE EN A

Counter-Strike

Petit changement ce mois-ci puisque l'on passe du sable à la pierre, autrement dit, de Dust à Cobble. Cette carte comprend de grands espaces ouverts et alterne entre les corridors exigus et les grands passages. Le but est de poser la bombe en A, là où les terroristes commencent la partie. Loïc Claveau Collaboration : Rodhan

POUR INFO

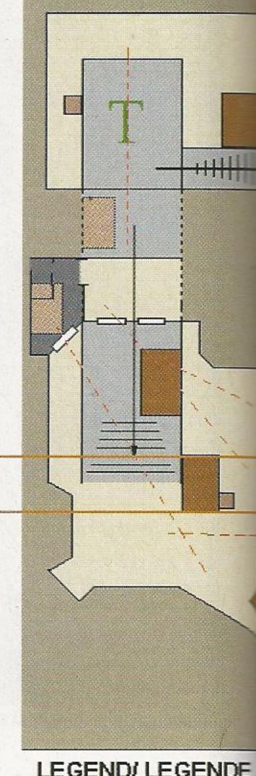
Biographie Rodhan :
Leader des [aT] (Armageddon Team), son équipe et lui ont fini deuxièmes à la CPL Londres, 3e de la CPL Berlin pour l'international. Concernant le national, ils sont vainqueurs du championnat de France (MSI GameFed Cup) et second au championnat Cyberleague. Ils ont aussi été en finale des qualifications françaises pour le tournoi WCG qui s'est déroulé en Corée du Sud.

Télécharger la carte :
http://csnation.counter-strike.net/cs2d/

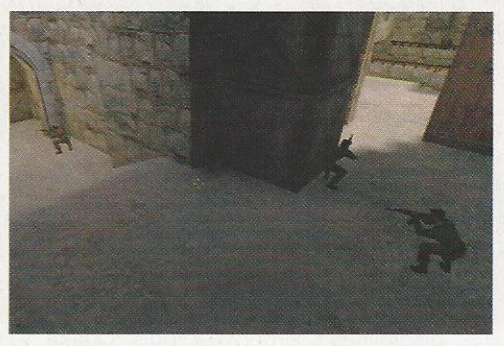
Stratégie réalisée en collaboration avec l'Armageddon (www.armageddon.fr)



Avertissement : Il existe de nombreuses techniques pour les mêmes cartes et en passant par d'autres chemins. Cinq joueurs ne permettant pas de couvrir toute une carte, il est donc nécessaire de faire un choix quant au chemin à emprunter. Et rappelez-vous que la théorie n'est qu'une des raisons qui font le succès d'une tactique... La compétence de ses exécuteurs et un facteur chance en étant d'autres. ■



1

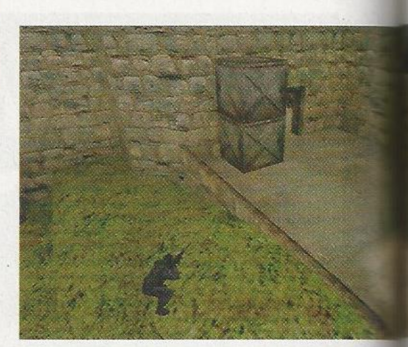


1 Trois terroristes courent vers l'intérieur du bâtiment en passant par l'escalier placé à gauche de leur emplacement de départ. Une fois à l'intérieur, ils se placent de façon à ce qu'il y ait un terro qui puisse surveiller le carrefour central de la carte pendant que les deux autres assurent le corridor de gauche, l'un bien avancé et l'autre en retrait afin de pouvoir porter secours sur l'axe central.

2



2 Pendant le mouvement de l'image 1, deux terros se déplacent vers le centre de la carte en remontant la rampe en face d'eux. Ils vérifient que personne n'est en embuscade derrière les fenêtres du second étage et se positionnent comme suit : un dans la pente centrale et l'autre derrière la grosse caisse pour surveiller le passage de droite. Ils sont rejoints par le terro de l'autre groupe qui se place entre eux et surveille la grande porte côté CT.



3 Le terro le plus proche du corridor s'avance et vient se placer de telle sorte qu'il ait une vue sur le site de bombe B. Son but est de créer une diversion et donc de faire un peu de raffut en tirant à l'aveuglette. Il s'agit d'attirer l'attention pendant que les autres se préparent à l'assaut. Le terro qui était en retrait va rejoindre les trois autres terros.

mouvement grenade
mouvement homme

CT

Use as steps, minimal cover
Full Cover if crouched
Full Cover
Incline or Stairs
Ladders
Windows
Door

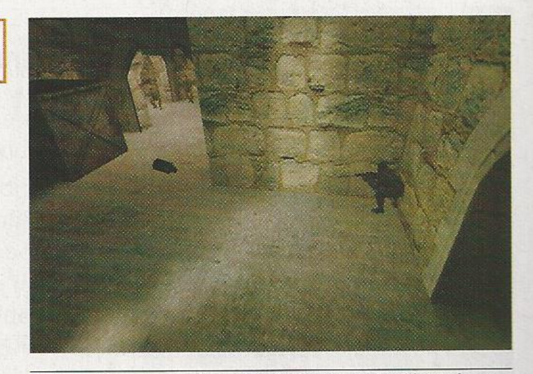
déplacement
grenade



7 Les deux terros qui sont passés par le corridor de droite ont un aperçu direct (en face) du passage délicat pour l'autre groupe. Le terro de gauche balance une flash à travers l'espace ouvert en direction de ce passage. Ensuite, ils se déplacent lentement vers l'extérieur. Note : il est très important que la bombe soit du côté corridor car elle serait trop facile à surveiller si elle tombait au centre.



6 Le terro qui s'occupait de faire diversion est reparti immédiatement rejoindre le groupe qui se déplace au milieu. Les trois terroristes passent la grande porte métallique et s'avancent très lentement sur la rampe montante. Ils ne doivent pas s'exposer plus de quelques secondes. Celui qui se tient sur le côté droit du mur lance une grenade explosive dans le passage de gauche pendant que les autres surveillent.



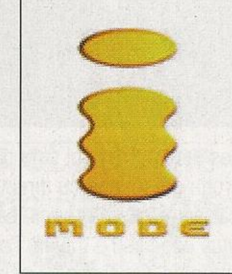
5 Les deux terros les plus à droite se faufilent dans le passage. Une fois arrivé au premier coin, l'un d'eux lance une grenade explosive (l'espace est confiné et il y a des chances qu'elle fasse mouche si des CT sont là) suivie d'une grenade aveuglante. Puis ils rushent le second coin tout en restant sur le qui-vive.

4 L'assaut est lancé. Le terro du groupe central, adossé au mur de droite lance une flash dans le passage de gauche pour aveugler l'adversaire au cas où il serait toujours vivant. Au même moment, les deux autres terros rushent, l'un allant droit au centre alors que l'autre vient se placer entre le mur du bâtiment et celui de la rampe. Pendant ce temps, le groupe de droite assure la visée sur l'emplacement de la bombe et reste en surveillance.

Bouygues sort le grand jeu

L'i-Mode à la mode

Après l'Allemagne il y a deux mois, les Pays-Bas et la Belgique le mois dernier, c'est aujourd'hui le tour de la France. On aurait pu attendre plus longtemps. L'i-Mode, c'est quoi ? Mais allons donc ! L'i-Mode, c'est "bonheur total partout où tu veux quand tu veux avec qui tu veux". NTT DoCoMo, premier opérateur japonais, a lancé cette technologie en 1999. Proche du Wap, elle permet d'envoyer des messages multimédia et, surtout, supporte le HTML et Java, d'où la profusion de site l'utilisant. Beaucoup de jeux japonais proposent, via l'i-Mode, de jouer en réseau. Le tout en couleur et avec une tonne de photos et d'animations. Alors Stef, à quand Gen4, le site, sur les portables ? ■



Pour en savoir plus : www.nttdocomo.com/top.htm

IBM nous quitte

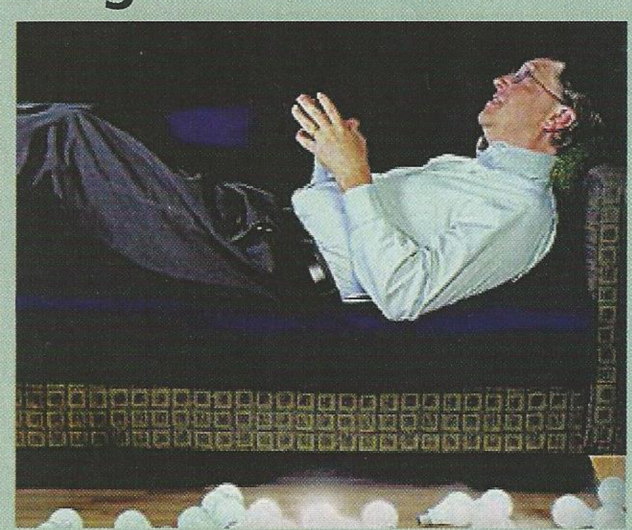
Mon disque dur se fait la malle

IBM abandonnerait les disques durs ! Disons qu'en fait un partenariat se serait mis en place : près de 70 % de leur département HD seraient déjà passés aux mains d'Hitachi et les 30 % restant devraient suivre. La raison évoquée est qu'IBM souhaiterait recentrer ses activités. Ces 70 % ont dû coûter aux alentours de 1,15 milliard d'euros. C'est une stratégie à double tranchant puisque les disques durs IBM ont toujours été considérés comme un atout de la marque qui les a inventés dans les années cinquante. ■

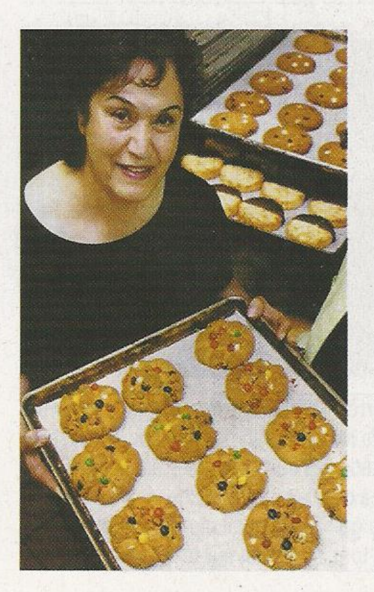
Pour en savoir plus : http://www.ibm.com/news/2001/06/06.phtml

Windows bloqué sur le périph'

Un gros klaxon



Microsoft est à la bourre. Le successeur de Windows XP, Longhorn, n'arrivera pas dans vos disques durs avant 2004. Pourquoi tant de retard ? Et bien, d'après les responsables du WinHEC (le Windows Hardware Engineering Conference), c'est Bill Gates qui a du mal à taper son code. Plus sérieusement, ce dernier désire que l'équipe de développement délivre un produit fiable sans failles. Hallelujah ! On peut toujours rêver. On devrait trouver également un moteur SQL (base de données) et une fonction peer to peer. Histoire de s'échanger librement des bugs. Enfin, une grosse surprise devrait être du lot. Qui vivra verra. ■



L'Union européenne aux fourneaux

Ils sont pas frais mes cookies ?

En novembre dernier, les députés européens ont adopté un amendement concernant l'utilisation des cookies. Trop de chocolat, pas assez de noisettes, et surtout la vilaine sensation d'être espionné jusque dans son dur. En gros, il y a depuis obligation d'informer les internautes de l'envoi de cookies. Ce qui ne plaît guère à l'IAB qui gère la pub sur le web. Le problème des cookies, c'est qu'il en existe deux sortes : ceux qui stockent les infos de navigation, et ceux qui stockent les infos persos du surfeur. Lesquels interdire, lesquels autoriser et comment informer… La suite au prochain numéro. ■

Pour en savoir plus : www.cnil.fr/traces/

Il ne passera pas par moi

Le PDA ?

Et par vous non plus les ventes sont en sérieux repli. Pour le marché européen, c'est – 16 % en un an. Palm possède toujours l'avantage avec près de 40 % du marché contre 24 % pour Compaq et 9 % pour Casio. ■

Gros plan sur la nouvelle évolution

Le bus PCI se croit dans *Speed*

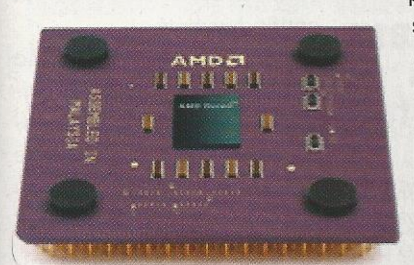
Connaissez-vous le PCI-SIG ? Dirigé par des membres d'AMD, Intel, Microsoft, HP et autres pon-tes, ce comité s'occupe en fait de la norme PCI. Les plus informés d'entre vous savent déjà de quoi va parler cette *news* : le PCI Express. En fait, le bon vieux bus PCI va connaître sous peu de grosses évolutions.

Longtemps appelé 3GIO, le PCI Express est actuellement en train de se faire examiné par le PCI-SIG après être né des mains des experts du marché. Grâce à lui, on devrait avoir bien sûr une vitesse et une bande passante accrues mais aussi les dernières technologies comme le LAN 1 et 10 Gigabit, l'USB 2.0 ou encore le nouveau FireWire... ■

AMD poursuit la vente

Les Durons dureront !

D'après AMD Allemagne, la vente de processeurs Duron n'est pas prête de s'arrêter. On se souvient pourtant qu'il y a peu de temps, les Athlons avaient été choisis pour devenir l'entrée de gamme d'AMD. Mais visiblement, les gens en redemandent. Va comprendre, Charles ! ■



À consommer avec modération bien sûr...

Hep Billou ! Une Corona bien fraîche s'il te plaît !

ATI et Nvidia partenaires ! Entre les deux frères ennemis, on ne s'attendait pas à une telle connivence.
Mais derrière ce partenariat se cache plutôt une sympathie commune. Jugez-en plutôt.
ATI et Nvidia ont choisi de soutenir un projet technologique de Microsoft baptisé Corona. Il ne s'agit pas de la première mousse virtuelle avec zeste de citron, mais d'un ensemble de logiciels qui sera intégré au prochain DirectX, le DXVA pour *DirectX Video Acceleration* qui s'occupera du streaming.
Cette fois-ci, le décodage sera matériel. On pourra donc obtenir un streaming de bien meilleur qualité que celui que nous connaissons actuellement. Histoire d'être sûr grâce au 1600 X 1200 que Lesly c'est bien un... ■

Les concurrents effarouchés...

Virgin sur tous les fronts

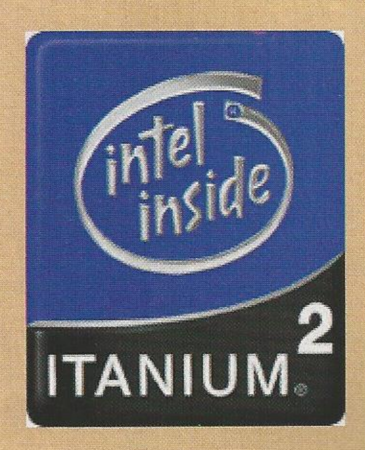


Le site www.virginmega.fr mis en ligne fin avril propose aux utilisateurs de downloader pour quelques euros le ou les titres de leur choix. Pas mal sur le principe et bien réalisé. Reste que sur la page d'accueil, on trouve un petit mot de Virgin, en fait presque une pétition. Aucune œuvre d'un artiste Sony, BMG, Universal, EMI ou Warner est disponible au téléchargement. Ces majors ne sont semble-t-il pas disposées à voir leur catalogue disponible sur un tel site. Il n'est pourtant pas si loin le temps où tous clamaient que la diffusion numérique était l'avenir du secteur. Simple fait de concurrence ou remise en cause idéologique ? ■
Pour en savoir plus : www.virginmega.fr

Mais qui choisit ces noms-là ?

L'Itanium 2

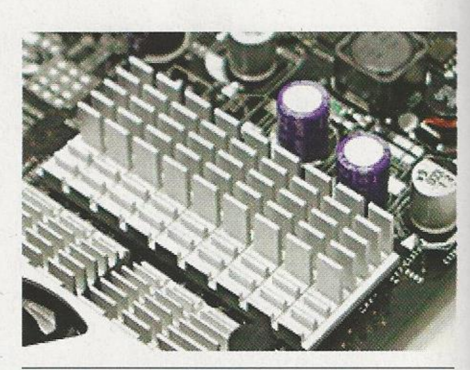
Exit McKinley. Voici venir l'heure de l'Itanium 2. Le 2, c'est pour bien marquer le coup : c'est bel et bien un processeur 64 bits de deuxième génération. Intel veut que le nom d'Itanium soit à terme aussi connu que le Pentium. Attendez-vous donc à une déferlante de martiens écoutant des MP3s dans leurs soucoupes volantes après avoir volé à Mulder un exemplaire d'Itanium2. On l'attend pour le milieu de l'année et cela devrait occasionner pas mal de discussions. Toutefois, le nom de tous ces nouveaux processeurs ne fait pas l'unanimité dans la rédaction et on se prend à rêve à être payé pour trouver des noms à la place de ces commerciaux... ■



À CHAQUE MOIS SA GEFORCE 4 !

Abit Siluro TI 4400

Décidément, s'il y a un secteur qui ne fléchit pas en ce moment, c'est bien celui des cartes graphiques. Pas un mois sans une flopée d'annonces concernant la sortie de cartes GeForce4. Tout le monde s'y met et si l'originalité n'est pas toujours de mise, la qualité, elle, l'est bien souvent. Illustration tout de suite avec la Siluro d'Abit. par Jérôme Firon



Tout froid La carte est blindée de ventilos et d'ailettes de refroidissement.

Abit, d'habitude plus enclin à nous pondre des cartes mères, accouche cette fois-ci d'une gamme complète (des triplés !) de cartes graphiques basées sur le processeur phare de NVIDIA, le Nv25. Avant l'arrivée prochaine de sa déclinaison en TI 4200, on va tester " la plus petite " des deux déjà disponibles (la TI 4400), histoire de voir par la même occasion ce que vaut une 4400 comparativement à une 4600.Bien, bien, bien... Tout commence donc pour vous en magasin par la recherche des Cités d'or, Abit ayant choisi d'habiller ses boîtes avec une belle illustration maya-inca-jesaispasquoi du plus bel effet. Mais bon, on s'en fout. La vérité est ailleurs. Peut-être dans le poids ou dans la taille. Il faut s'y mettre à sept pour la monter cette carte Abit. Trois pour soulever la boîte, deux pour en extraire la carte. Pendant ce temps-là, un autre avec ses trois mains doit pousser tout ce qu'il peut dans l'unité centrale pour faire un tant soit peu de place. Les deux précédents, à bout de souffle, font pivoter la Siluro au-dessus du port AGP. Ils la lâchent et vlan ! Elle s'encastre de tout son poids. Le septième peut alors arrêter de chanter la Pénia Cum Cum : le reste se fera sans problème grâce à tout ce qu'Abit a mis dans la boîboîte.

La carte ABIT ne fait pas dans le détail



Tout en un La carte est fournie avec tout ce qu'on peut espérer comme câbles.

Avoir un seul enfant de toi...

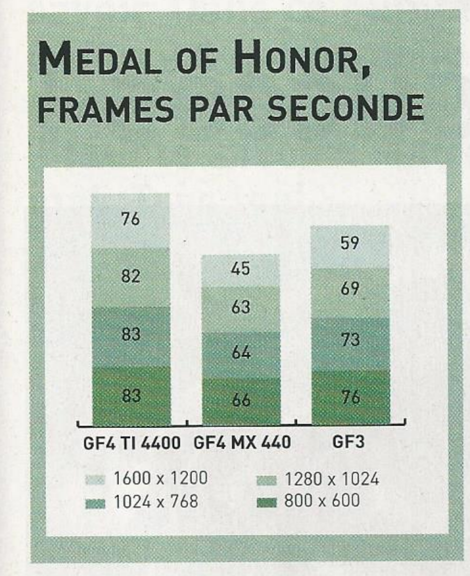
On notera le câble adaptateur S-Video/Composite et une rallonge S-Video qui à coup sûr servira pour autre chose mais bon, c'est toujours sympa d'avoir tout sous la main dès l'achat. Comme l'adaptateur pour brancher un deuxième écran VGA par exemple livré également. C'est quelque chose que vous attendiez, non, le test à proprement parler ? Et bien le voici. Déjà, à la vue des énormes ventilateurs (processeur et mémoire), on se dit que ça doit booster sévère. À l'arrivée, et bien... Ça booste sévère ! La carte a été montée sur la config suivante : Athlon XP 1800+, 512Mo DDRAM, Windows XP, drivers d'origine. On commence en douceur si j'ose dire avec 3DMark2001 SE. C'est la fête. On dépasse sans aucun problème les huit mille points.

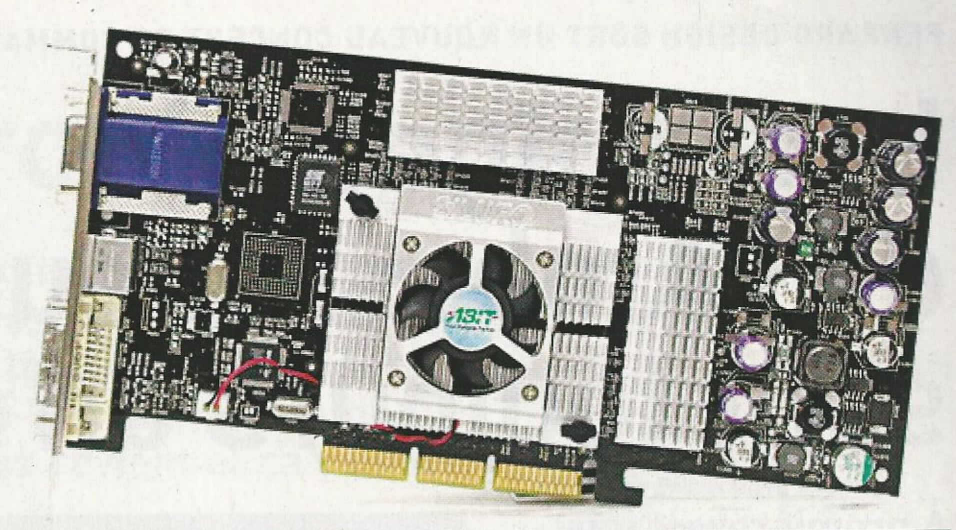
Comparativement à une GeForce3, on gagne plus de 25 % de performances, près de 75 % face à une GeForce4 MX 440, 550 % par rapport à Félicien. Face à une GeForce 4 TI 4600, on n'arrive pas très loin derrière avec seulement 5 % de différence. La vraie différence, vous la trouverez ailleurs. Dans les jeux. Oui, ça



Boom Difficile de ne pas taper le high-score avec des engins de ce calibre.

Résolution	1024 x 768
Couleurs	32 bits
Profondeur	32 bits
Textures	Qualité moyenne
Filtrage	Bilinéaire





Design La carte est impressionnante de par sa taille et de par son design ultra high-tech.

y est, le grand mot est lâché. Les jeux ! Avec Medal of Honor pour bien débuter, buter, buter.

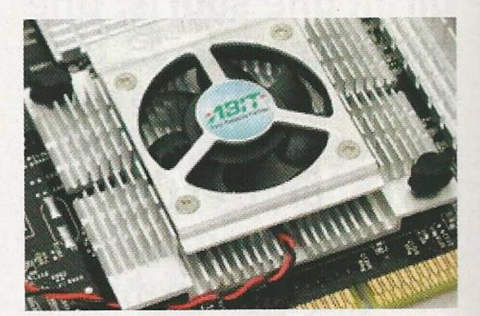
On voit tout de suite que la TI 4400 a de la tenue. Il faut vraiment la pousser pour qu'elle commence à s'essouffler. Enfin, on reste quand même à près de quatre-vingt frames par seconde. La où c'est scandaleux, c'est qu'on voit les résultats qu'obtiennent les GeForce 4 MX. Dicton : Mieux vaut une bonne GeForce3 qu'une mauvaise Geforce 4. Mais ici, la carte ABIT ne fait pas dans le détail. Ces impressions se confirment quand on passe sur d'autres jeux comme Return To Castle Wolfenstein. En 1 024 X 468, avec tout à fond, la carte a encore la rage. Et quand on dit que tout est à fond, c'est tout : l'éclairage, le filtrage des textures (trilinéaires) et surtout l'anti-aliasing : le X4S en marche, on reste à cinquante frames par seconde en 1 024 X 768.

Et on accélère à fond…

Le propre des produits ABIT, c'est l'aspect bidouille. Overclocking, quand tu nous tiens. Bizarrement (ou non en fait), ça chauffe. Ça chauffe même pas mal à vrai dire. Rappelons que le processeur a une fréquence d'horloge de 275 MHz sur une TI4400 contre 330 sur une TU 4600 (550 et 650 MHz respectivement pour la mémoire). Dès qu'on frôle les 300 MHz en fréquence de proc, ça tombe. Surtout ça chauffe. Alors à regarder l'impressionnant dispositif de ventilation , on se dit que peut-être, à 369 ¤ la carte, on va se la jouer fine. En gros, et pour conclure, disons que c'est une affaire de choix entre un modèle TI4400 et un modèle TI4600. De prix aussi puisque l'ABIT TI 4600 est à 579 €… Alors bien sûr, oui, il y a une vraie différence. Mais est-elle visible ? Pour l'instant, non et pour un bon moment on ne la verra pas. On peut parier sans crainte qu'avant son apparition, des drivers un peu plus radicaux seront disponibles, rapprochant une TI4440 d'une TI4600 standard. D'ici là, tous les prix auront bien baissé. Et puis n'oublions pas que le Parhélia sort. Qui vivra verra. ■

	TI 4200	TI 4400	TI 4600
Fréquence de la mémoire en MHz	550	550	650
Fréquence de la mémoire en MHz	550	550	650

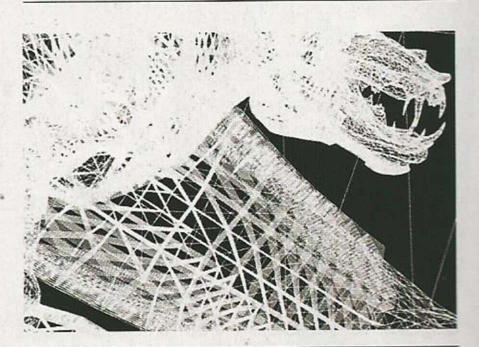
Photo de famille Toutes les variations autour du Nv25.



Énorme Vivement l'été qu'on joue l'UC ouverte avec le pastis sous la Siluro. Avec modération.



Vidéo Le chip destiné à la vidéo semble de bonne facture.

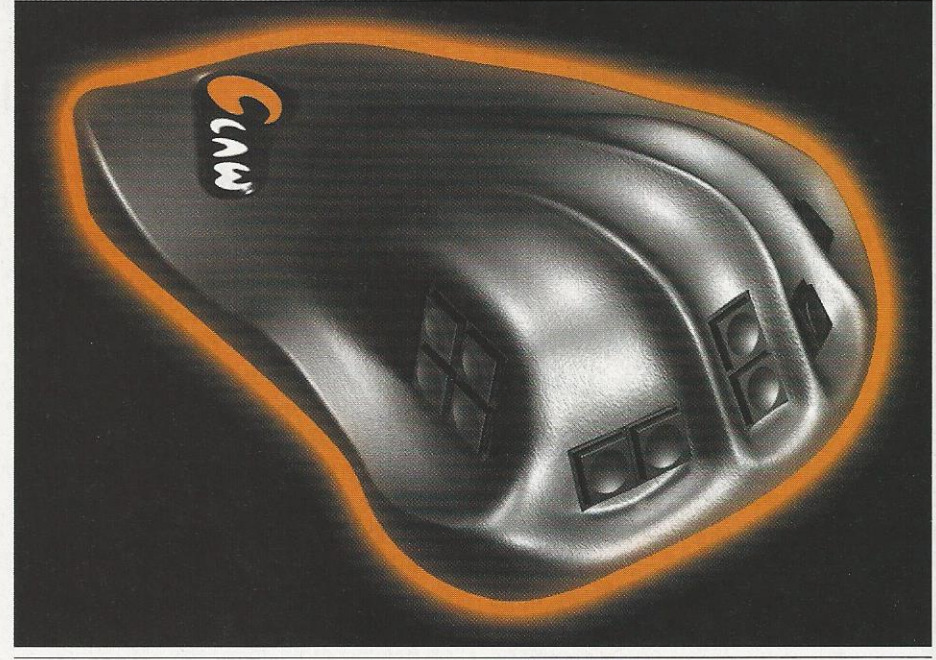


Les démos Une GeForce 4 offerte à celui qui se rapproche le plus près du nombre de polygones du monstre à poils de Nvidia. Oui c'est une blague.

FERRARO DESIGN SORT UN NOUVEAU CONCEPT DE COMMANDE

Les gadgets de l'Ambassadeur sont toujours un succès !

À première vue, on dirait une souris. Une grosse souris. Et bien non. The Claw n'est ni une souris, ni un catcheur, c'est un bloc de commandes comportant dix boutons placés directement sous la mimine. Reste à voir si cela vaut le coup de sacrifier son clavier pour vos jeux. Voyons donc. Par Jérôme Firon



La bête Elle a vraiment de la gueule et impressionne d'entrée de jeu.

- Constructeur : **FERRARO DESIGN.**
- OS : **WINDOWS 98, ME, 2000, XP, ET MACOS, LINUX DE FAÇONS NON-OFFICIELLES.**
- Prix : **79 €**

Traînante sur le bureau, The Claw a attiré pas mal de monde. C'est un bon gros morceau, et le design de la bête est plutôt du genre ravageur. On dirait vraiment une patte de félin. Tout de noir vêtu, avec une plaque métallique bien lourde pour éviter tout glissement, l'objet dégage une impression de solidité apparente renforcée par la qualité des dix boutons. Pas de micro-switchs, mais le site officiel (voir le lien) indique qu'ils ont été conçus pour durée. On les croit volontiers tant ils peuvent paraître durs à actionner. Ces fameux boutons sont au nombre de dix : quatre pour le pouce, deux verticaux pour l'index et le majeur et un pour chacun des deux autres. Ils sont tous facilement accessibles, même ceux du pouce avec un peu d'entraînement. Petit aparté : The Claw est conçue pour la main gauche exclusivement. La main se place dessus sans problème, les petites comme les plus grandes. Vraiment bon, les designers australiens.

Mais à quoi ça sert ?

L'utilité est toute simple : après avoir installé le soft et branché la manette sur votre port USB, vous pouvez associer à chaque bouton une combinaison d'actions que vous obtenez habituellement en frappant au clavier. Et là où c'est fou, c'est que vous pouvez rentrer des combinaisons de cent touches avec du délai et en incluant des déplacements de souris et de molettes. Vous voyez ce que ça peut donner dans un FPS ? Parce que, il ne faut pas se leurrer, The Claw n'a pas été conçu pour jouer à Nascar. C'est une machine à fragger, un point c'est tout. Et là, elle est irréprochable. Vous pouvez même vous payer le luxe en pleine partie de reconfigurer vos touches. Avec le délai, vous avez le temps de penser à la recharge ou au changement d'armes. De la folie furieuse. Vous pouvez créer des profils que vous sauvegarderez pour chaque jeu et que The Claw chargera automatiquement. Vous pourrez également échanger des configs avec d'autres joueurs si vous n'avez pas envie de vous prendre la tête. Un must pour tout bourrin qui se respecte. ■

MATROX : 1 NVIDIA : 0

La Geforce4 est morte

Quoi ? Qu'est-ce qu'il dit encore ? Faudrait savoir. Dans ce numéro, il y a le test d'une Geforce 4 qui arrache tout. Et on nous sort que c'est déjà dépassé ? Et bien, justement, il faut le savoir : Matrox revient et ça va faire mal. Très mal... Par Jérôme Firon

Matrox, Matrox... Hum, ça vous dit quelque chose ? Et oui, il y a eu une vie avant Nvidia. Éloignés du grand public et donc des charts de cartes graphiques, les Canadiens reviennent en (ge)force. Des arguments ? Le Parhelia-512 n'en manque pas. Comme son nom l'indique, c'est le premier processeur graphique 512 bits. Ça vous fait mal ? C'est bien : qui aime bien châtie bien. Continuons dans la démesure. Gravé en 0,15 micron, il intègre quatre-vingt millions de transistors et monte jusqu'à 256 Mo de DDR. Bande passante : 20Go/s. Achevés ? Non ? Ajoutons, pour la première fois, le support 10 bits Gigacolor. On arrive alors au milliard de couleurs sans faiblir. Les deux RAMDACS tournent à 400 MHz. On a une vraie sortie RGB, DVI et TV. Le loft en un milliard de couleurs...

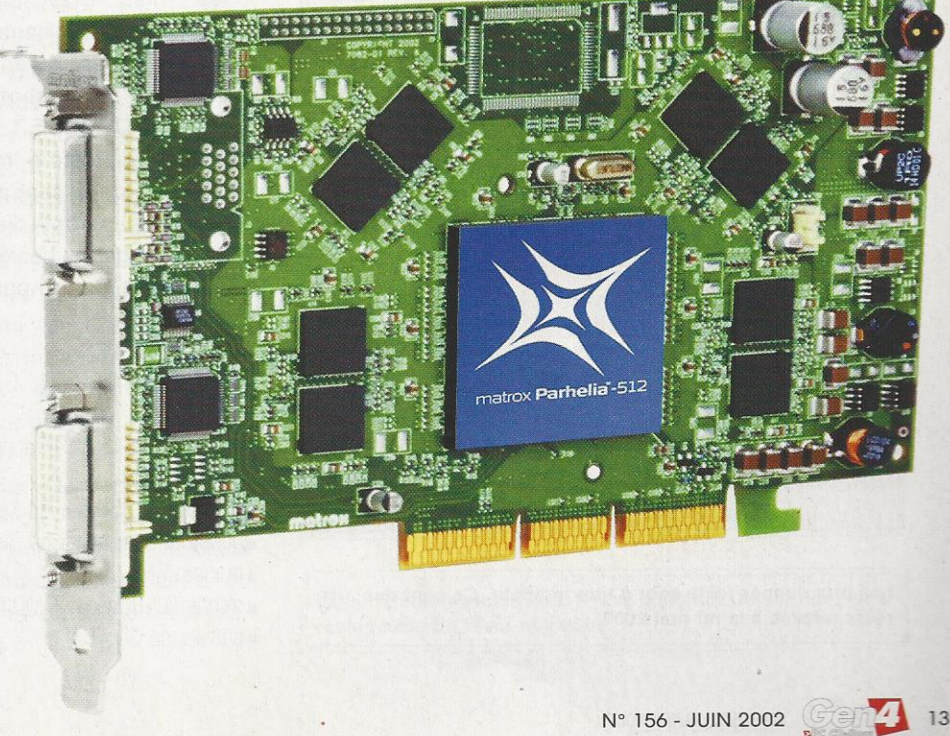
On va enfin être bon aux FPS

On ne s'arrête pas en si bon chemin. Deux dernières "petites" choses parmi tant d'autres : l'antialiasing. Cette fois, on est en FAA-16x. L'anticrénelage ne s'effectue plus que sur les arêtes des polygones pour un rendu hallucinant. L'intérieur de ces polygones est épargnés par le floutage. On doit encore vous dire un petit truc. À la présentation du proc', ils ont mis l'accent sur une caractéristique de fou de leur produit : *le surround gaming*... Rien à voir avec le son, *le surround gaming* c'est simple : au lieu d'avoir assez de puissance pour calculer une scène à afficher sur un écran, le Parhelia, dopé par la créatine canadienne, calcule pour... trois écrans ! Et à la conférence, Quake 3 sur trois écrans a mis tout le monde d'accord. Du coup, les petits malins toujours planqués sur les côtés, c'est terminé. Le triple affichage s'annonce comme une petite révolution même s'il vous faudra trois écrans...Ce qui reste cher...contrairement à la carte...Que l'on vous présente de fond en comble le mois prochain ! *Stay tuned for more rock'n'roll !* ■

CARACTÉRISTIQUES

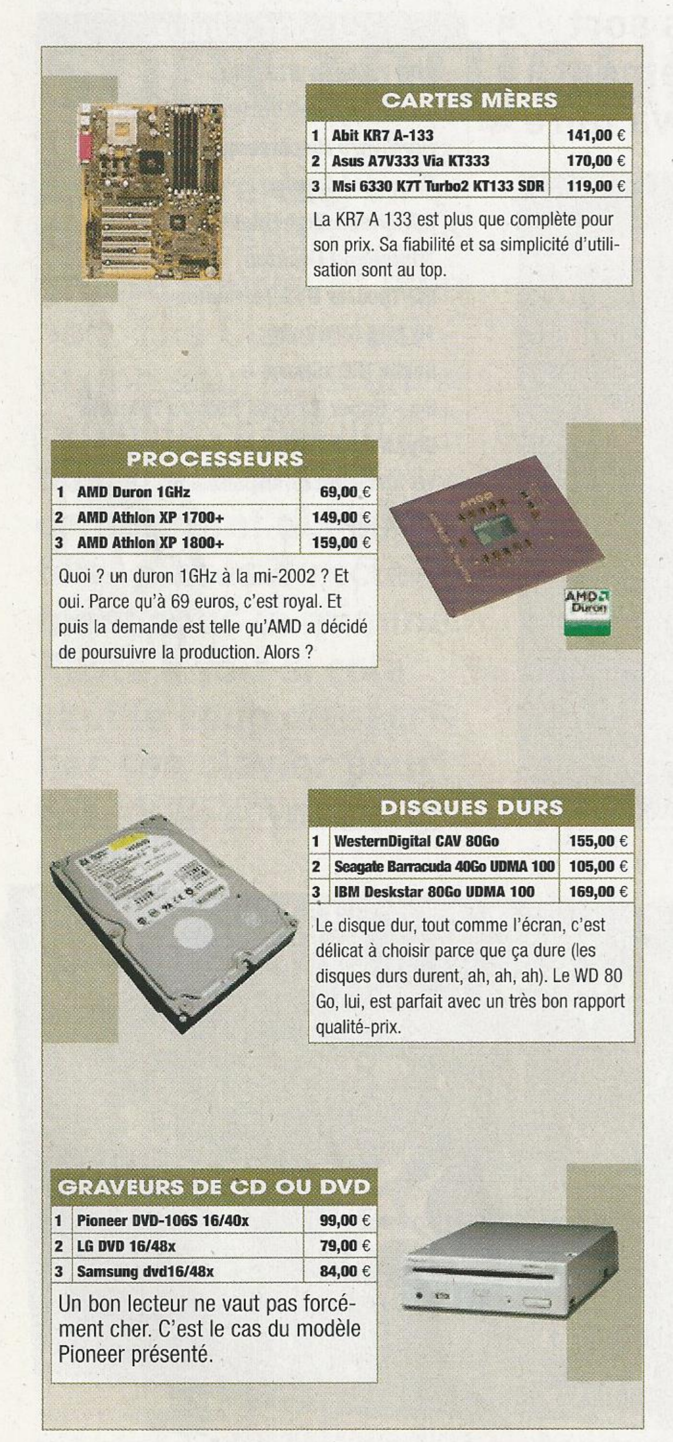
- GPU Parhelia 512 bits
- Quad DirectX 9 Vertex Shader Array
- *Hardware Displacement Mapping*
- *Surround Gaming*
- DUALHead-HighFidelity
- *TripleHead Desktop*
- PC-Theater DVD Technology
- 10 bits GigaColor
- Sortie UltraSharp
- 64 – Super Sample Texture Filtering
- Glyph Antialiasing
- 16 X Fragment Antialiasing (FAA-16x)

Gigacolor Avec le support 10 bits Gigacolor, on arrive alors au milliard de couleurs...



EN AVANT LES VEDETTES

Les sélections et les configs du mois



CARTES MÈRES

1	Abit KR7 A-133	141,00 €
2	Asus A7V333 Via KT333	170,00 €
3	Msi 6330 K7T Turbo2 KT133 SDR	119,00 €

La KR7 A 133 est plus que complète pour son prix. Sa fiabilité et sa simplicité d'utilisation sont au top.

PROCESSEURS

1	AMD Duron 1GHz	69,00 €
2	AMD Athlon XP 1700+	149,00 €
3	AMD Athlon XP 1800+	159,00 €

Quoi ? un duron 1GHz à la mi-2002 ? Et oui. Parce qu'à 69 euros, c'est royal. Et puis la demande est telle qu'AMD a décidé de poursuivre la production. Alors ?

DISQUES DURS

1	WesternDigital CAV 80Go	155,00 €
2	Seagate Barracuda 40Go UDMA 100	105,00 €
3	IBM Deskstar 80Go UDMA 100	169,00 €

Le disque dur, tout comme l'écran, c'est délicat à choisir parce que ça dure (les disques durs durent, ah, ah, ah). Le WD 80 Go, lui, est parfait avec un très bon rapport qualité-prix.

GRAVEURS DE CD OU DVD

1	Pioneer DVD-106S 16/40x	99,00 €
2	LG DVD 16/48x	79,00 €
3	Samsung dvd16/48x	84,00 €

Un bon lecteur ne vaut pas forcément cher. C'est le cas du modèle Pioneer présenté.

Les prix donnés ici le sont à titre indicatif. Ce sont des prix réels relevés à la mi-mai 2002.

Voici notre deuxième rendez-vous. Ce mois-ci, fini la folie des grandeurs, voici des prix soft. Toujours le même principe, pour chaque catégorie de composants, nous retenons les trois meilleurs en fonction du thème du mois. Donc, de bons produits à des prix sympas, histoire de se monter un PC tranquille ou de mettre à jour le sien quand on n'a pas forcement envie de vendre son âme pour payer les traites ou que le matos vient de rendre l'âme et qu'il faut faire dans l'urgence.

Unika – Home Ciné – Core Gamer

On commence par la première configuration de ce mois. Une solution de facilité pas déplaisante. Qu'en retenir ? Et bien, qu'en fait-il ne manque pas grand chose : un P4 costaud, la DDR, le 5.1. Vraiment intéressante. Reste à trouver l'écran. Cette unité centrale et ses accessoires seront disponibles dans les magasins Leclerc, Hyper U, Casino et Cora à partir du 10 juin. ■

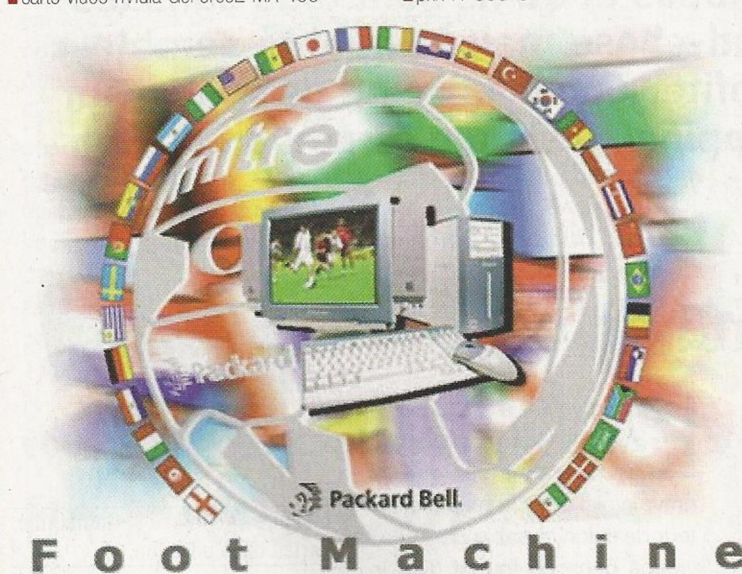
- Intel Pentium 4 - 2 GHz 512 Mo cache
- chipset SiS 645 AC97 audio DDR
- 256 Mo DDR
- ATI Radeon 8500LE-64 Mo DDR
- guillemot Gamesurround Riser 5.1
- modem 56K / V90
- disque dur 80 Go - 7200 tpm
- graveur de CD 16X
- lecteur DVD 24 X
- clavier et souris optique
- accessoires : 5.1 Guillemot XPS 510
- logiciels : Microsoft Windows XP Home
- jeux : Cossaks, Zidane, ...
- films DVD
- SAV et Hot-Line : 1 an retour atelier par MMM
- prix public TTC : **1 399,00 €**
- adresse internet : **http://www.unika.com**



Packard Bell – iMédia 2002

Voici la config footbalistique du mois venant d'un fournisseur de renom : Packard-Bell.

- équipé de Microsoft Windows XP
- processeur AMD Duron 1,2 GHz
- 256 Mo de SDRAM
- disque dur de 40 Go Ultra DMA-100
- lecteur DVD 16x
- graveur CD-R et CD-RW 12x/8x/32x
- carte vidéo nVidia GeForce2 MX 400
- mémoire vidéo 64 Mo
- modem 56 Kbps V92
- moniteur 17 pouces
- sortie TV
- 2 hauts-parleurs satellites 2x5 watts (Technologie Diamond Audio)
- carte Tuner TV PAL/SECAM
- gamePad USB Thrustmaster Firestorm digital 2
- souris et clavier USB
- prix :1 399 €



Foot Machine Une config incroyable avec des bonus qui le sont tout autant : une carte tuner, un ballon de foot, un pad, etc.

Comparatif HomeCiné-CoreGamer et iMédia 2002

Comme vous pouvez le voir, ce mois-ci, Packard-Bell frappe très fort avec son offre complète unité centrale + écran avec carte télé et possibilité de voir les matchs en différé. Une config certes moins orientée jeu mais avec pas mal d'avantages. Alors que faire ? Avec Packard-Bell ou d'autres grands assembleurs, vous jouez la sécurité. Mais n'allez pas pour autant croire qu'avec des configs haut de gamme comme celle d'Unika, vous fassiez un choix hasardeux. La qualité est plus que correcte, elle est même d'un niveau particulièrement élevé. Reste à comparer le SAV et l'évolution des sociétés. Il y a fort à parier qu'un Packard-Bell suivra ses produits durant de nombreuses années et que votre config disposera toujours d'une oreille bien attentionnée. Reste à voir le développement d'Unika. Souhaitons leur bonne chance et espérons qu'ils continueront à nous sortir d'aussi bons produits.

Parlons enfin de la promo Microsoft qui, jusqu'au 31 juillet, rembourse une partie de vos achats (de 8 à 30 euros). Les prix indiqués dans les encadrés ne tiennent pas compte de ces réductions. Par exemple, prenons le SideWinder Gamepad USB à 30,50 euros. Microsoft rembourse 8 euros ce qui le place à 22,50 euros. Allez, allez, on s'équipe les gars ! Au mois prochain !

CLAVIER		
1	Microsoft MS Natural Pro	59,00 €
2	Microsoft Internet Pro	57,00 €
3	Microsoft Office Keyboard	69.00 €

Profitez de la promotion Microsoft. Pour certains claviers, des webcams sont offertes.

MANETTES		
1	Microsoft SideWinder Precision 2	60,85 €
2	Microsoft SideWinder GamepadUSB	30,50 €
3	Microsoft Joystick Force Feedback 2	104.90 €

Même topo que pour les claviers : ce mois-ci, c'est Bill qui régale.

SOURIS		
1	Microsoft IntelliMouse Explorer	35,00 €
2	Logitech MouseMan Dual Optical	55,00 €
3	Saitek Optical Mouse Pro	45,00 €

Rebelote ! À fond dans le Microsoft.

VOLANT		
1	SideWinder Volant Precision Racing Wheel	76.10 €
2	SideWinder Volant Force Feedback USB	135.50 €

Allez, allez, tout doit disparaître. 16 et 30 € remboursés.

CARTES SONS		
1	SoundBlaster Audigy oem	85,00 €
2	SoundBlaster LIVE !	49,00 €
3	Hercules Game Theater XP	199,00 €

L'Audigy, nouvelle référence.

IMPRIMANTE		
1	EPSON Stylus Color C20 UX	65,00 €
2	HP Deskjet 940c	148,00 €
3	EPSON Stylus SP810	149,00 €

Gloups ! 65 € l'imprimante ! À ce prix là, quand les cartouches sont vides, rachetez l'ensemble !

Les prix donnés ici le sont à titre indicatif. Ce sont des prix réels relevés à la mi-mai 2002.

HIGH-TECH

Mais où sont-ils les Japonais ?

À croire qu'ils ont déserté leurs labos et qu'ils sont tous dans les stades. Ce mois-ci donc pas grand-chose mais la qualité semble primer sur la quantité. On en profitera pour faire un petit tour sur les sites incontournables de shopping sur le net lorsqu'on est fan de jeux vidéo et de high-tech.

Le divX où on veut, quand on veut

CARACTÉRISTIQUES

■ GÉNÉRAL
VIA VT8363A(PL133)
Supporte les Intel FCPGA Pentium III (jusqu'à 1,13GHz) / Celeron (jusqu'à 1,1GHz avec 128Kb)
2 168-pin PC100/PC133 SDRAM DIMM
Onboard Savage 2D/3D Graphics Engine
Onboard IEEE 1394 / USB interface
Onboard 10/100 Fast Ethernet
Onboard AC97 audio
Sorties S-video et composite
ATA 33/66/100 IDE Interface
Chassis : All aluminum
Drive bays : 5.25 X 1 / 3.5 X 2
Power Supply : 150W power supply (110/240V) VIA VT8604 North Bridge
Savage4 2D/3D Graphics Engine intégré
Interface PC 133 SDRAM/VCM

■ INTERFACE PCI
ACPI Compliant
VIA VT82C686B South Bridge
Interface UDMA 33/66/100 IDE
Interface USB

■ PROCESSEUR
Socket 370
Intel Celeron avec une FSB de 66 MHz/100 MHz/133 MHz

■ MÉMOIRE
DIMM x 2, jusqu'à 1GB (168-pin PC100 /PC133 SDRAM)

■ GRAPHIQUE
Built in Savage 4 graphics engine

■ FIREWIRE
1 394 chipsets
3 câbles fournis
Supporte des taux de transfert de 400Mb/s, 200Mb/s, 100Mb/s

■ ETHERNET
On board Realtek 8139C
IEEE 802.3u 100Base-T
10 Mb/s and 100 Mb/s
Wake-On-LAN

■ CONNECTIQUES
1 PCI 2.2
Ultra DMA 33/66/100
2 ports IDE
2Mb flash memory
2 PS/2
1 port VGA
1 port Série
1 port Parallèle
2 ports FireWire
1 connecteur S-Vidéo
1 connecteur composite
2 ports USB
1 port RJ45
1 line-in
1 line-out

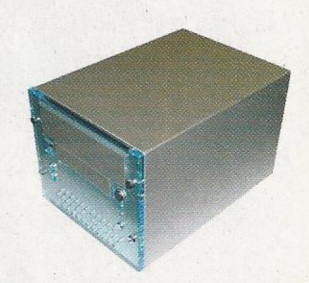
■ AUTRES CONNECTIQUES
2 emplacements USB
Line-out, Mic-in en façade

■ DIVERS
Auto-détection du voltage CPU
Power on par Ring
Wake-On-LAN

L'incroyable s'est produit. Avec la généralisation du DivX, il fallait bien que ça arrive. Voici donc le premier lecteur de salon capable de lire les vidéos dans ce format. Qui le fabrique ? On ne le sait pas vraiment et, à vrai dire, on s'en fout royalement. À partir du moment où on sait qui le vend. Et c'est Lik-Sang bien sûr, que vous retrouverez dans l'encadré shopping ainsi que les moyens de les contacter. Regardons maintenant d'un peu plus près la bête tant rêvée. Ce qui pourrait bien transformer votre petit chez vous en un véritable musée vivant du septième art.

Désillusion !

Mais disons-le tout net : à bien y regarder, ce n'est rien d'autre qu'un simple PC bien carrossé. En aluminium poli, doté d'un bel écran LCD et d'une vitre de protection, il ne dépareillera pas votre ensemble Hi-fi/Home Cinéma. À l'intérieur, du classique. On est en territoire connu. Deuxième point noir : à ce prix-là, n'espérez pas le voir garni. Et oui en effet, il n'y a quasiment que la carcasse qui soit fournie : le processeur, la mémoire et les lecteurs, c'est à vous de les monter. Même pas de soft pour lire vos films. L'idéal selon Lik-Sang. Bon ce n'est pas tout mauvais tout de même puisqu'il ne faut pas non plus une config de folie pour lire des DivXs. Un coup d'œil dans l'encadré vous rassurera sur les exigences de la bête : un vieux PIII, un peu de SDRAM et allez zou ! (les guerriers de la montagne magique). Le tout associé à un bon soft bien pratique comme Media-Box recommandé par Lik-sang et vous piloterez le tout à la souris. Sans fil tant qu'à faire. Un bel essai en tout cas, qui reste malgré tout un peu trop cher. Surtout après la douane et le transport. ■



Le cube À côté d'une GameCube, parfait dans un salon.

Pour en savoir plus : www.lik-sang.com/catalog/product_list.php?category=128&
www.media-box.org

■ Prix : **336,86 €**

POUR NE PLUS PLEURER LA MORT DE LA DC

D'ores et déjà l'ultime produit présenté dans cette rubrique

Là, c'en est trop. On en arrive tous à la même conclusion. Ils sont bel et bien fous de l'autre côté de la planète. Enfin, relativisons, car il y a bien des gens pour en parler de ce côté ci. Avouez quand même que sortir un étui pour paquets géants de Kleenex à l'effigie d'une Dreamcast, il fallait oser ! À combien était leur seuil de rentabilité ? Qui, dans le monde (à part l'auteur de cette *news* high-tech) possède le comble de l'inutile, le plus collector des objets Dreramcast ? Et qui est donc la jeune personne féminine qui le nez coulant courra vers ce rédacteur avec sous le bras une Dreamcast en tissu pour lui dire qu'enfin il n'est plus seul à s'être fait enflé d'une somme d'euros indéfinie et qu'ils pourront jouer ensemble à Virtua Tennis ? Bien, bien, bien ! Donc cet étui, dessiné pour la marque Kleenex, peut contenir des boîtes de cent cinquante mouchoirs, quels qu soient les parfums. benchmarks ont prouvé ‹ tolérait parfaitement les m choirs en tissus conditionnes par d'autres marques de papier linge. Même lors des montées en charge, le produit est resté stable. Il a été testé sur une config standard grippe/gastro. Ce qui au final lui permet de bénéficier d'une mention spéciale de la part de toute la rédaction habituée à la junk food et d'une hola pour l'auteur de cette rubrique qui n'a rien à dire ce mois-ci. Mesdames, messieurs : un triomphe ! ■



Waouh ! Et dire que vous pleureriez pour en avoir une.

Pour en savoir plus : www.lik-sang.com/catalog/product_info.php?category=11&products_id=1108&

■ Prix : **10,03 €**

N'OUBLIEZ PAS :
VOUS DEVEZ POSSÉDER LES ORIGINAUX...

Un lecteur DVD avec une manette Mégadrive ?

Shinco, vous connaissez ? Non, et c'est normal, car il s'agit là d'une obscure marque asiatique connue des internautes pour ces multiples lecteurs DVD/MP3/VCD et tutti quanti. Un en partculier a retenu notre attention, il s'agit du (attention on respire) Shinco 868 DVD/VCD/MP3/Genesis.
Bon. DVD, VCD, MP3, on connaît tous. Mais Genesis ? Le groupe ? Deux euros pour l'auteur de cette blague. Au suivant ! Les plus malins d'entre vous (généralement ceux qui ont 5 000 roms sur leurs durs pour ne jouer qu'à Bomberman sur SNIN), bref, les fanas de l'émulation auront bien sûr reconnu le doux nom de la mégadrive américaine. Et oui ! Ce bel objet dissimule un émulateur Mégadrive. Et vous lui faites manger vos roms sous formes de CD. Et là où il est très fort, c'est qu'il est livré avec un CD de jeux. Bon, on ne sait pas vraiment s'il s'agit de jeux commerciaux ou non. Tout est dézoné, DVD comme Mégadrive, et même le karaoké est de la partie. ■

Pour en savoir plus : www.lik-sang.com/catalog/product_info.php?category=124&products_id=91&

■ Prix : **NC**



Emulation Après le DivX camouflé, c'est autour de l'émulation d'y passer.

LES DEALERS DE BONHEUR

Pas de secret. Pour tous ces produits à mi-chemin entre le high-tech et les gadgets, il faut passer par l'Asie. Voici les trois principales boutiques d'import qui vous permettront de dépenser inutilement vos deniers. Attention toutefois aux frais de douanes que les sites, bien sûr, ne vous donneront pas.

■ **Lik-Sang :** ils sont incontournables. De par leurs choix et aussi la qualité de leurs services. Un exemple : leur site a été récemment traduit en français. Idéal pour trouver les adaptateurs manettes consoles/PC.
Pour en savoir plus : www.lik-sang.com
L'objet au top : la GameCube Q Panasonic multidézonée.

■ **Lan-Kwei :** eux, ils sont plus spécialisés dans la console et dans les trucs super rares. Un adaptateur NeoGeo/MVS, des *art books*, des trucs de collections. Le jeu vidéo au mieux de sa forme.
Pour en savoir plus : www.lan-kwei.com
L'objet au top : le stock de vieux matériel.

■ **World-import :** retour à la réalité. On sort du jeu vidéo et de l'Asie pour revenir dans le high-tech pur et dur. L'endroit idéal pour milliardaires en mal de télés géantes et sono d'enfer. À quand ma Master System sur leurs écrans.
Pour en savoir plus x: http://www.world-import.com/
L'objet au top : hep monsieur, l'écran HDTV, t'en as pas un en rab' ?



LA BATAILLE A DES RATÉES...

Dungeon Siege : à la guerre comme à la guerre !

Détails Le jeu est superbe et ce serait bien dommage de s'en priver.

Que faire quand rien n'avance et que tout saccade à mort ? On va faire un petit topo pour votre PC afin que cette grosse tuerie de Dungeon Siege tourne mieux et que vous puissiez à votre tour devenir fou comme l'ensemble des rédacteurs de Gen4. Par Jérôme Firon

Ces dernières années, les exigences matérielles des jeux de rôle se sont considérablement élevées : en ce qui concerne les détails, Ultima 9, Vampire : Masquerade et Gothic sont les plus gourmands en puissance. Ils torturent même du matériel de haut niveau. Pas de surprise, Dungeon Siege ne se comporte pas autrement : les magies, les adversaires nombreux et les décors aux détails innombrables mettent à genoux même les ordinateurs les plus rapides. Par exemple, lorsque vous conservez les réglages standard et que vous portez la résolution de 640 X 480 à 1 024 X 768 pixels, pour que le jeu soit fluide la plupart du temps, il faut disposer d'un processeur à 1 800 MHz et d'une Geforce3 TI. Ce n'est pas une raison pour que les possesseurs de machines moins puissantes baissent les bras.

Une réputation pas volée

Dungeon Siege est réputé gourmand en processeur. Avec un en dessous du Gigahertz, la seule solution est de passer d'une Geforce2 TI vers une Geforce3 ou Geforce4. Stupeur : un gain de performance d'à peine 2 %. Au prix d'une Geforce 4, ça fait mal ... Dans ce cas, vous feriez mieux de mettre votre argent dans un processeur plus puissant. Mais si vous possédez encore une vieille carte à base de TNT2, alors il est intéressant d'acquérir une carte bon marché qui maîtrise le « Hardware T&L ». Cette fonctionnalité accélère le rendu de polygones ainsi que les sources lumineuses et elle est supportée par tous les chips graphiques des familles Radeon et Geforce (exception : le Radeon VE). Les chips Kyro et les déjà cités TNT2 ne disposent malheureusement pas de ce « booster » de performance.

Les premiers gestes qui sauvent

Pour pouvoir mieux estimer la performance globale de Dungeon Siege, activez l'option « **affichage images par secondes** » dans « **Options** » / « **jeu** ». Le bien nommé Framecounter vous montrera alors en haut à gauche de l'écran combien votre PC affiche



Tronçonneuse Pour déboiser, un petit Tips et hop, la clairière.

d'images par seconde. Immédiatement en dessous dans le menu graphique, tirez le curseur **détail des objets** vers la gauche. Vous pourrez alors remarquer que de nombreux détails de l'environnement ont disparu. Là où se trouvait auparavant une sombre forêt, il ne reste plus que quelques arbres. Mamère tire la gueule ? On s'en fout, on joue. Votre machine, elle, vous remercie de cet environnement dénudé par de meilleures performances , comme vous pouvez le voir à l'aide du framecounter. Du reste, vous pouvez voir arriver vos adversaires beaucoup plus facilement désormais (toujours sympa). Mais si vous ne voulez manquer aucune embuscade dans les fourrés, et que vous voulez l'atmosphère à tout prix, mieux vaut ne pas toucher au déjà fameux curseur « **détail des objets** ».

Le son 3D freine !

Le son spatial de la librairie 3D EAX est très agréable (si si), mais sur les PC un ch'ti peu lent, c'est le truc qui fait ramer. Et hop, on zappe...

Même si vous possédez une carte son compatible EAX, n'utilisez pas la fonction EAX (dans le menu « **options/audio** ») sur les PC en dessous du gigahertz. Comme dans d'autres jeux le son spatial réduit sensiblement les performances – dans le cas de Dungeon Siege, jusqu'à 20 %. No remors...

Les hommes de l'ombre

Il ne faut pas non plus sous-estimer le curseur « **ombres** » du menu graphique. Vous pouvez choisir entre « **sans** », « **simple** », « **groupe complexe** », et « **tout complexe** ». Du reste, la performance décroît précisément dans cet ordre-là. Les ombres complexes calculées en temps réel demande beaucoup de temps processeur, et dans les cas extrêmes, il peut vous en coûter 25% de performance. Pour avoir un bon compromis entre la qualité graphique et la performance, nous vous conseillons le réglage « **simple** ».

Dans le menu jeu se trouve une option « **augmenter la priorité de l'application** ». Quand vous l'activez, Windows

T'aimes ça, courir dans la forêt, coquin !

Voyez-y un peu plus clair. Si vous ne voulez pas courir des heures dans les bois touffus habillé comme un clown sans savoir où vous êtes, vous pouvez éclaircir toute la carte grâce à la commande console « **+loefervision** ».

donne plus de temps machine au jeu, au détriment des autres programmes présents en tâche de fond. Mais ceci peut se retourner contre vous. En fait, cela augmente quelque peu le framerate, mais occasionne aussi quelques bourdes : si votre liaison réseau ou votre accès internet ne fonctionne plus, désactivez cette option absolument.

Votre PC au top de sa forme

Si un processeur de plus de 1 200 MHz et une carte graphique DirectX-8 (Geforce3/Radeon8500/Geforce4 TI) se sont glissés malgré la volonté de vos parents dans votre tour, alors vous pouvez sans complexe régler la résolution du jeu au maximum (1024 X 768). Tout d'abord, vous devez trouver le répertoire « **mes documents** ». Windows XP le cache sous « **Start/ Mes Documents** » et Windows 9x/Me sous **C:\Mes Documents.** Bande de coquins quand même ces frères ennemis. Dans ce tiroir se trouve un sous-répertoire du doux nom de « **Dungeon Siege** ». Il contient non seulement toutes vos sauvegardes et vos screenshots, mais aussi un fichier du nom « **DungeonSiege.ini** ». Ouvrez ce fichier d'un double-clic rageur et changez les valeurs comme suit : **height=1024, width=1280**. Et boum dans ta tête !

Sauvez le fichier et lancez le jeu. Pour remettre la résolution de base, faites les manipulations inverses. Note finale : 6.0. Non, on notera juste que rajouter au fichier la ligne « **nointro=true** » vous fera arriver au menu principal sans passer par l'intro animée. Et c'est cool ! Boom dans ta tête ! ■

MEDIAS & RÉGIES EUROPE
Annonces Classées
133, avenue des Champs Elysées
75409 Paris cedex 08

ABONNEZ-VOUS

ECONOMISEZ 20,50 € SOIT 30 %

+ 1 HORS-SÉRIE SOLUCE

TEAM FACTOR
HOTEL GIANT · STARMAGEDDON
STATIC · ARX FATALIS
Gen4 PC CD-Rom
VIDEOS EXCLUSIVES : Nos lecteurs rencontrent Sid Meier
REPORTAGE : A la découverte des futurs jeux d'Infogrames
GOODIES : Patchs, Fonds d'écrans, Utilitaires...
ATTENTION !

N°155 · MAI 2002 · LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

Gen4 PC CD-Rom
www.gen4pc.com

CD INCLUS
EXCLUSIVITE VIDEO : NOS LECTEURS RENCONTRENT SID MEIER
REPORTAGE : A LA DECOUVERTE DES FUTURS JEUX D'INFOGRAMES
DEMOS JOUABLES
TEAM FACTOR
ARX FATALIS
HOTEL GIANT...

MORROWIND
Le jeu de rôle le plus ambitieux du monde

Tomb Raider
Comment Lara Croft a failli flinguer son éditeur

CRITIQUE
Freedom Force
Deviens un super-héros

PREVIEW
Age of Wonders II
Plus fort que Heroes IV ?

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT



Oui, je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 11 numéros au prix exceptionnel de 40 € (Prix étranger et DOM : 70 €).

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

Adresse de réception du magazine

Nom : ______________ Prénom : ______________

Adresse : ______________

Code Postal : |_|_|_|_|_| Ville : ______________

Pays : ______________ Tél : ______________

E-mail : ______________

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Computec Media France

Date et signature (obligatoire) : ______________

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :



Service abonnement
46, rue de Troyon
92310 SÈVRES
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 20

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

GEN4 PC 156

Tremblez lecteurs : le Teignard se réveille

Pour écrire au Teignard :
- **adressez vos courriers au 46, rue Troyon 92310 Sèvres**
- **par e-mail : teignard@computec-media.fr**

LA LETTRE DU MOIS

Je viens de lire votre « test » de Nascar Season 2002 dans le numéro 154. Et là, je dis trop, c'est trop. Selon le bon sens, on ne demandera pas à un boulanger de tester une installation de boucherie. On ne demandera pas à un végétarien de tester le dernier hamburger de chez McDo. Alors pourquoi vous obstinez-vous à tester des jeux si vous n'aimez pas le genre ? Si vous n'aimez pas le Nascar, dites-le, mais ne faites pas passer les amateurs de ce sport pour des niais qui n'ont rien compris ! Aimez-vous au moins le sport automobile ? Vous êtes-vous intéressé aux règles et aux techniques du Nascar ? Evidemment, non ! Il suffit de lire ce que vous appellez un test pour s'en convaincre. Il vous a suffit de lire le mot « Nascar » pour vous dire « C'est une daube, le Nascar, c'est nul ! ». Si vous vous étiez un tantinet intéressé à votre sujet, vous sauriez que le Nascar ne consiste pas uniquement à tourner en rond. Avez-vous seulement regardé une seule minute d'une vraie course de Nascar, sur Eurosport par exemple (ça s'appelle se documenter, la base même du journalisme) ? Non, bien sûr, il est tellement plus facile de dire « C'est un sport américain, c'est nul, de toute façon, ça n'intéresse personne en France ». Et hop, une étoile. Parce qu'on ne sait pas de quoi on parle, parce qu'on est incapable de conduire une voiture dans une simulation, on dénigre le jeu. Vous me rappelez quelqu'un que j'avais croisé sur un forum de Flight Simulator, et qui trouvait que le jeu était une daube parce qu'il était incapable de décoller.... Une preuve que vous ne connaissez rien au Nascar ? Dans les « pour » du jeu, vous mettez « collisions permanentes ». En Nascar, il y a relativement peu de collisions, en moyenne trois ou quatre par course, et tout est fait pour les éviter au maximum. Je vous rappelle pour la forme qu'une course de Nascar dure environ cinq cents tours, soit plus de trois heures.... Si vous avez vu des collisions permanentes, c'est que c'est vous qui les avez provoquées parce que vous ne savez pas comment se pilote un bolide de Nascar.... De plus, vous parlez de « quelques amateurs » (au passage, merci pour l'allusion à XXL, ça prouve bien ce que vous pensez de nous... Triste sire...). Vous seriez peut-être surpris du nombre d'amateurs de Nascar en France... À nouveau, si vous aviez fait un peu de recherches sur Internet, vous auriez vu que nombre de vos compatriotes (et pas quelques crétins éparpillés) sont fans de ce sport. Vous n'aimez pas le Nascar ? D'accord. C'est votre droit. Passons à autre chose. Comment pouvez-vous dire que c'est une simulation ratée ??? Le graphisme est superbe, l'animation acceptable même sur une petite machine, la prise en main est très bonne, l'IA magnifique. Avez-vous testé ce jeu sur un 386 en 640 x 480 ? Vous dites que le jeu « croule sous les options ». Vous êtes-vous seulement intéressé à ce qu'elles permettaient ? Ce jeu est pour moi (et pour beaucoup) l'une des meilleures simulations à ce jour, dans la droite lignée des Grand Prix Legend, et autres... Autre chose, concernant « la simulation de char, tellement la voiture est renforcée »... Avez-vous eu la présence d'esprit d'enclencher les dommages, dans les options ? Parce que la voiture se déforme au moindre choc... Mais bon, je suppose que dans les trois minutes vingt-huit qu'ont duré votre « test », vous n'avez pas remarqué cette possibilité. Dernière chose, dans le classement comparatif, vous classez N2002 derrière 4 x 4 Evolution 2, Rally Trophy et Racing Madness ! Il y a à peu près autant de rapport entre ces trois jeux et Nascar qu'entre Half-Life et Pac-Man ! Vous êtes sûr que vous connaissez le monde du jeu vidéo ? Pour moi, vous avez vu de la lumière à Gen4 et vous êtes monté... Selon la notation de Gen4, une étoile correspond à « À éviter absolument, à la limite du scandale ». Votre test, lui, dépasse largement la limite du scandale. Je finirai par cette phrase connue de tous : « Si vous n'aimez pas, n'en dégoûtez pas les autres»... Or, c'est exactement ce que fait M. Firon... Sur ces bonnes paroles, je vous souhaite une bonne fin de journée et un bon week-end. ■

Fabrice Lambert,
Les Ponts-de-Martel, Suisse

Cher Fabrice. Responsable du courrier des lecteurs, à la demande de la direction, je me vois forcé de vous répondre de façon solennelle. Suite à votre courrier, Jérôme Firon, l'auteur de l'article, a été licencié. Connaissant bien sa femme et ses quatre enfants, je le regrette. Je ne suis pas décisionnaire. Il y a des choses importantes dans la vie avec lesquelles on ne plaisante pas, le Nascar est l'une d'elles. Toutes nos excuses,



Superbe, Magnifique, Grand Teignard ! Qui n'a jamais pleuré après une défaite à Pac-Man, au dernier niveau et encerclé par cinq fantômes ? Qui n'a jamais été séduit par Chani, la petite amie de Paul Atréide dans Dune ? Qui n'est jamais tombé à la renverse devant les magnifiques graphismes de Flashback ? Qui n'a jamais fait des parties endiablées de Pong avec son meilleur pote ? Qui ? Pas beaucoup de monde, malheureusement... Alors toi, ô Grand Teignard, nous t'implorons d'utiliser ton charisme et ta notoriété pour faire passer ce message: vous, lecteurs de Gen4 PC, abandonnez vos cartes 3D, Windows XP(buggé) et retournez au Dos ! Rejouez à tous ces jeux cités plus haut ! Alors merci immenssissime Teignard, de publier cette simple lettre de Purs Gamers. En espérant que certains joueurs nous comprendront. ■

Deux Gamers désespérés (et collégiens par la même occasion)

Vous, lecteurs de Gen4 PC, achetez des cartes 3D, Windows XP et débarrassez-vous du Dos ! Le prompt command dos c'est pour les djeunz. Désolé, à mon âge, j'échange pas un Dungeon Siege ou un Soldier of Fortune 2 contre un Pong. Comme dirait l'autocollant sur la R5 de Léo : deux filles de vingt ans valent mieux qu'une de quarante.

MORCEAUX CHOISIS

■ Et puis il y a TOI. Tu n'es plus le Teignard, tu es le gentil lapin vert. Les seules lettres qui apparaissent dans ta rubrique sont des lettres de gentils petits lecteurs qui te posent des questions dignes d'une chiure de mouche. Et le pire, c'est que tu y réponds !
Non.

■ J'ai constaté que le texte a repris ses droits, qui, combiné avec la sobriété de la maquette, ferait de Gen4 PC par rapport à la presse spécialisée jeux vidéo ce que Le Monde est aux quotidiens. Espérons que ton âge te retienne de prendre cette phrase pour une insulte. Par contre, au niveau de la soluce, on voit que vous meublez. Faites moins de pages au lieu de mettre des screens géants et horribles (soluce Jedi Outcast) ! Parlons maintenant du suivi-réseau. Vous suivez Dark Ages of Camelot, bouse monumentale dont on se demande si Jeux Vidéo Magazine n'a pas donné une note de 19/20 (ou équivalent), alors que pas une demie-page consacrée à Anarchy Online, le meilleur MMORPG hors-bêta sur le marché français.
Cher rien. Je prends cette bafouille comme une missive complémentaire. J'ai personnellement, sans vouloir me vanter, travaillé plusieurs années au Monde comme photographe. Des années éprouvantes mais intenses. Ta réflexion sur la taille des écrans au sein des pages soluces me consterne, tout le monde n'a pas les moyens d'aller chez un bon opticien. Songes-y. Léo de Urldanslevent, le cyber-responsable des aides diverses et variées, me signale que pour le prix d'une monture, tu peux t'abonner pour deux ans. Gen4 se devait de rester accessible à tous les publics, nous avons tranché. Pour Arnachy Online, MMORPG d'accord mais il est surtout BMBQDAO (Beaucoup Moins Bien Que Dark Ages Of Camelot). Toi, tu as quand même besoin de lunettes par contre.

■ En parlant de Civ 3, dans le n° 154, le superbe patch V 1.17, et bah, le super patch a fait planter mon jeu, merci Gen4, c'était la version anglaise du patch.
Grrr. S'il y a une chose, une seule, que je déteste bien, c'est la mauvaise foi. Tu ne le sais peut-être pas mais nous sommes très lus outre-Manche. En pleine construction européenne, il n'y avait aucune raison pour que nos lecteurs londoniens soient lésés. En plus, je confirme, ce patch est super. Il t'a permis d'apprendre que Monsieur Warning This patch is in english n'existe pas, il n'est pas pakistanais, ni programmeur de mises à jours.

■ Après trois mois, le style du nouveau Gen4 se précise. Passons sur le Multi, les tests (dont, une fois de plus, je réclame les titres en gras et les sous-titres en petits caractères), et voyons le style d'écriture. Le moins que l'on puisse dire est que c'est sombre. Pas triste, mais extrêmement sérieux, presque solennel. Gen4 tient à démontrer sa maturité et celle du secteur qu'il représente. C'est très bien, attention quand même à ne pas tomber dans l'ennui.
J'ai lu le magazine après ta lettre, je l'ai trouvé top fun.

JUILLET

Un été si chaud

Pour les beaux mois d'été, qui sont aussi ceux des vacances et du jeu à tout va, l'équipe de Gen4 vous concocte un numéro avec des nouvelles toutes fraîches de l'E3, la grande messe du jeu vidéo. De stands en stands, vous découvrirez ce qui fera vibrer vos PC pour l'année. Attention, surchauffe en perspective...

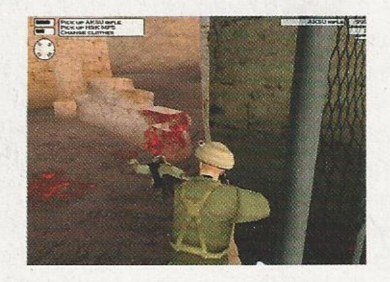


L'E3 enfin !

62 000 personnes, 400 exposants, direction Los Angeles dans notre prochain numéro avec un compte rendu complet de toutes les nouveautés intéressantes présentées lors du salon marathon de l'E3. On pense notamment au World of Warcraft de Blizzard présenté derrière des portes bien gardées, le Star Wars de Bioware, Unreal 2 et Unreal Tournament 2003 plus tous ceux qu'on s'en veut déjà de ne pas avoir pu citer faute de place. Soyez au rendez-vous !

Hitman 2

Notre agent favori, code 47 pas 007, est de retour avec de nouvelles possibilités, une alternance de vues à la première et troisième personne. Prévu également pour début Septembre, notre numéro d'été sera l'occasion de faire le point sur ce soft qui, indéniablement, fera partie de vos coups cœurs de la rentrée.



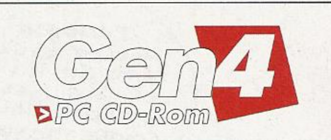


Icewindale II

Avec un détour par l'E3, de nombreuses heures passées sur Morrowind, les plus motivés d'entre nous se tourneront vers une suite des plus attendues, celle d'Icewindale. Prévu pour Septembre, nous devrions savoir rapidement si le prochain Bioware a de quoi meubler nos longues soirées d'hiver ou s'il finira au feu.

NeverWinter Nights

Nos amis de Bioware nous ont concocté un programme chargé pour l'E3. Si Star Wars ne nous fait pas trop tourner les têtes, il restera sûrement de la place pour voir et revoir NeverWinter Nights, le jeu que tout le monde attend avec impatience ici-bas, dans notre rédaction.



46, rue Troyon - 92310 Sèvres
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 50
Site internet : www.gen4pc.com

Direction Computec-Media France
Président-directeur général
David Allouch

Rédaction
Directeur des rédactions
Sébastien Lubrano
Premier secrétaire de rédaction
Fabien Barbier
Correctrice
Sophie Lamotte
Webmaster
Stéphane Moreau
Nos auteurs
Benji, Axel Belliard, Cooli, Loïc Claveau, Jérôme Firon, Aymeric De Heurtamont, Olivier Lehmann, Khéridine Mabrouk, Frédéric Marié, Nicolas Moreau, Laurent Noël, Rodhan, Valérie Siddahchetty, Le Teignard, Léo de Urlevan

Maquette
Quantis communication
Tél. : 01 44 61 94 84

Infographie
Ana Galvao
Service commercial et marketing
Chef publicité
Claude Benouaich,
assisté d'Aurélie Morère
Responsable fabrication
Jean-Louis Toulouse

Direction comptable
Brigitte Ramey

Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 40 €
DOM-TOM et étranger : 70 €
Service abonnement et anciens numéros
46, rue Troyon - 92310 Sèvres

Gen 4 PC est édité par Computec-Media France, société anonyme au capital de 8 575 258 €
Principaux actionnaires
– Communications professionnelles SA
– Computec-Media AG
Siège 46, rue Troyon 92300 Sèvres

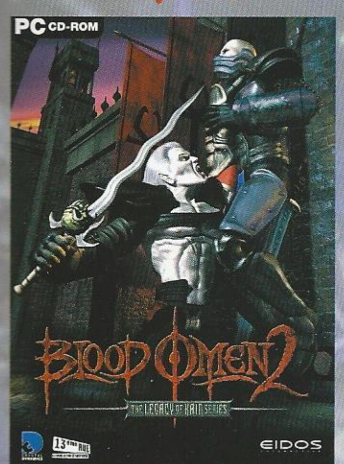
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088 – Dépôt légal
1er trimestre 2002

Imprimé en CEE par Tiempo

IMAGE I SON I MICRO I TÉLÉPHONIE I ÉLECTROMÉNAGER

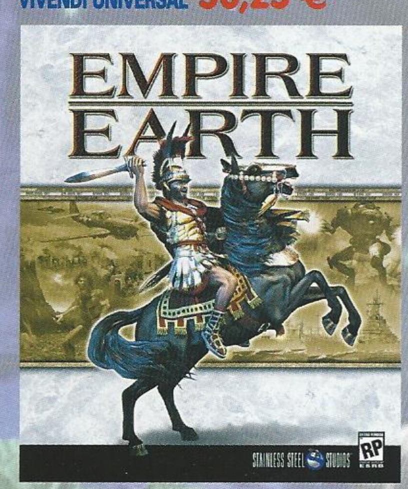
Avec Boulanger, au cœur de l'action...

Blood Omen 2
EIDOS **54,90 €**



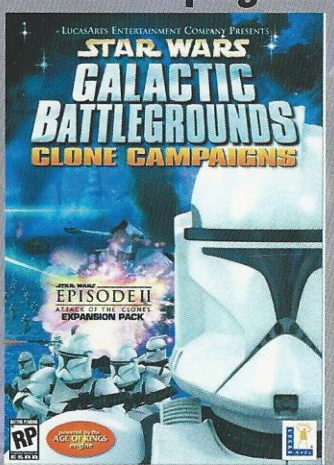
Le vampire le plus diabolique des jeux vidéo s'empare de votre PC! Incarnez Kain dans le dernier opus de la série Legacy Of Kain. Le captivant scénario mettra à rude épreuve vos talents de combattant, de résolution d'énigmes et d'exploration. Ames sensibles, s'abstenir...

Empire Earth
VIVENDI UNIVERSAL **56,25 €**



Façonnez une civilisation et faites-lui traverser les époques avec ce jeu de stratégie en temps réel qui se déroule sur plus de 500 000 ans. Un habile mélange du meilleur de *Age of Empires* et de *Civilization.*

Starwars Gallactic Battlegrounds Clone Campaigns
UBISOFT **30,49 €**



Clone Campaigns vous envoie vous battre au cœur du film *Star Wars Episode II : L'Attaque des clones* en vous confiant la destinée de deux nouvelles civilisations durant 14 missions inédites qui vous immergeront au cœur des mondes de la saga Star Wars.

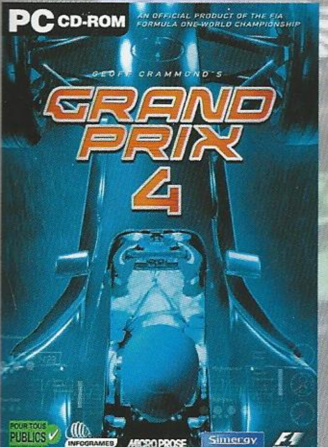
Collection Back to games
POINTSOFT **9 € - la compilation**

Action, simulation, aventure, stratégie... Tous les genres sont représentés dans cette collection qui propose des jeux qui ont fait leurs preuves. Et à ce prix là, vous pourrez tous les essayer !



PINBALL — FLYING — RACING

GP4
INFOGRAMES **59,99 €**

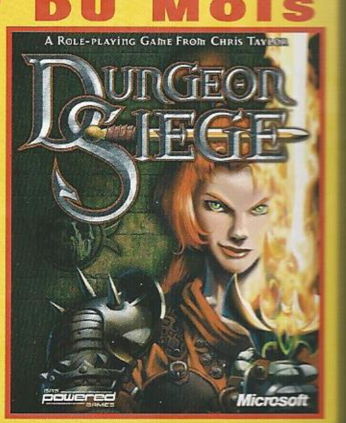


Grand prix 4 vous propose un expérience unique dont vous ne ressortirez pas indemne... Défiez les plus grands noms de la Formule 1 avec cette simulation pointue dotée d'un tout nouveau moteur physique et graphique, de circuits à la topographie exacte et d'environnements sonores ultra réalistes.

LE PRODUIT DU MOIS

DUNGEON SIEGE
MICROSOFT **56,50 €**

Plongez au cœur d'une aventure épique et livrez des combats intenses ! Dans un univers médiéval et fantastique en 3D, vous devrez combattre une armée de démons pour sauver le royaume d'Ehb. Partez pour une aventure captivante et découvrez d'impressionnants paysages, donjons et créatures.



Réalisation Partenaire Média - Tél. : 01 41 58 57 71



La carte de fidélité Multimédia : la bonne formule pour les accros de jeux vidéo.

Cette carte est gratuite, demandez-la à votre conseiller de vente.

Pour connaitre le magasin le plus proche de chez vous : www.boulanger.fr
Nouveau magasin Boulanger à Vannes - Kerthomas (56) depuis le 17 avril.

